

夢と希望に涙する全世代対応シューティングゲーム専門誌

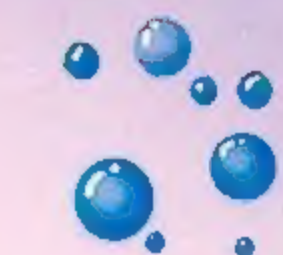
SHOP

シューティングゲームサイド

SHOOTING

VOL.10

元・任天堂
岡田智の仕事術
海外STG事情



TM

ファンタジーゾーン SEGA

シリーズ特集

ファンタジーゾーン

企画者・石井洋児インタビュー

PS4アーケードアーカイブス
配信記念特集

テラクレスタ

開発者・藤原茂樹
作曲者・吉田健志
インタビュー



「テラクレスタ」©1985-2014 HAMSTER Co.

『スターブレード』という宇宙が僕たちの目の前に現れたのは西暦1991年。みんなゲームセンターのゲームは時代の最先端のテクノロジーだと思っていて、おらが町を離れ、大きな駅前のゲーセンまで僕は走った。そこには新しい世界がある。

僕は何の前知識もないままに戦場に放り込まれる。宇宙を浮遊する自分に胃がせり上がる。どれが敵で、どれが味方か。それすらよくわからず、迫り来る敵意をたどって、生き抜くために敵機の撃墜を余儀なくする。きりもみする自機。戦場における理不尽と焦燥感。宇宙にきらめく戦艦や敵弾に心ときめかせながら、それを必死に破壊する。

観衆だれもが「スター・ウォーズ」を連想した。歴史上の映画世界に放たれる快感は唯一無二だ。

Text=多摩川かせんじき(フリーライター)



(撮影協力: 高田馬場ゲーセン ミカド)

第9回 | スターブレード



■アーケード ■バンダイナムコゲームス
■1991年9月
©BANDAI NAMCO Games Inc.



【移植・復刻】

Wii バーチャルコンソールアーケード
『スターブレード』配信中・823円(税込)
PlayStation®Network ゲームアーカイブス
『スターブレードα』配信中・571円+税

イラスト

Illustration

冬野灰馬 highma fuyuno

ガンナー視点で展開するこのゲームで、自機であるジオソードの姿をじっくりと見ることができるのがエンディングシーン。細江慎治氏の曲も印象的な名場面が今回のモチーフです。激戦の余韻、帰還の安堵、仲間たちの存在、そして帰るべき場所。

プレイヤーの胸に訪れる万感の思いを一枚の絵で表現してみました。



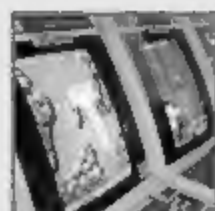
ISSUE
特集



ISSUE
特集



VARIETY
バラエティ



REPORT
レポート



COMMUNICATION
コミュニケーション

93 EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家インタビュー

吉田健志インタビュー

102 元・任天堂 開発技術部 部長

岡田智の仕事術

シューティングファンのためのゲームコラムコーナー

- 108 シューティングゲーム名作選 エアー・フォートレス
- 110 同人SHOOTING GAMESIDE REVOLVER360 RE:ACTOR
- 114 ぶらりゲームセンターの旅 ラッキー千葉店ハイブリッド
- 120 ゲームショップ探訪記 ゲームショップ クラリス
- 121 素晴らしきシューティングの世界観。
- 122 上村建也の『好きにせんかい!』
- 124 ゲーム業界一期一会
- 128 撃音! - Game Sound -
- 133 みんなでまもって騎士 古代祐三インタビュー

137 日本各地から猛者が集結!!
「マホイベ4周目」レポート!!

142 海外STG事情 #3
日本人シューター勢 再びフランスの地へ!

おたより募集! 読者コーナー

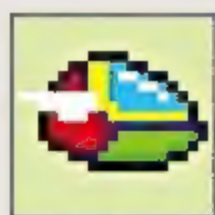
- | | |
|-------------------|--------------|
| 150 部屋をゲーセンにした!! | 159 ゲームサイド横丁 |
| 154 読者コーナー シュートピア | 表3 読者プレゼント |
| 156 バックナンバー | |



Introduction Art

シューティングゲーム美術館

SHOOTING GAMESIDE Vol.10 CONTENTS



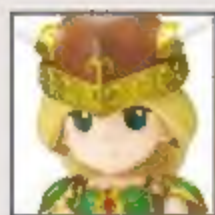
SPECIAL ISSUE
巻頭特集

- 2 シリーズ特集 ファンタジーゾーン
35 石井洋児インタビュー



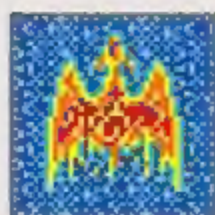
TOPICS
話題作

- 43 3D サンダーブレード
46 バレットソウル - インフィニットバースト -
52 ダンガンサーフ
54 ロストランドアドベンチャー
58 カラドリウス ブレイズ
60 雷電IV OverKill
61 ゼルドナーエックス2 ~ファイナルプロトタイプ~
62 イルペロデリンジャ
64 サジタリウス・エー・スター
67 サイレントスコープ ボーン・イーター



HOBBY
ホビー

- 32 GEEK LIFE
44,78 タカラトミーアーツ NEXTA
53 壽屋
66 GAMES GLORIOUS



ISSUE
特集

- 68 テラクレスタ特集
79 藤原茂樹インタビュー

ファンタジーゾーン

セガの名作シューティングゲーム『ファンタジーゾーン』。稼働年は1986年だが、その存在は「懐かしのレトロゲーム」ではない。今年に至るまで多数の移植・復刻作品が発売され、またレトロゲームに強いゲームセンターであれば稼働中の店も多い、現役のゲームである。

シューティングゲームといえば漆黒の宇宙に、戦闘機が駆け抜けていたあの頃、森や湖や氷のある美しい惑星を、羽と足の生えた愛くるしいマシン(?)・オパオパが右へ左への大立ち回り。ポップでカラフルなドット絵に、元気づけられる陽気なBGM。色あせることのない幻想的空間への扉を、今一度開いてみよう。

Text=編集部



ファンタジーゾーンII オパオパの涙

(セガ・マークIII版マニュアルより)

©SEGA



時は、宇宙歴6226年。英雄オパオパの活躍によってファンタジーゾーンに平和がもどり、早10年が過ぎようとしていた。

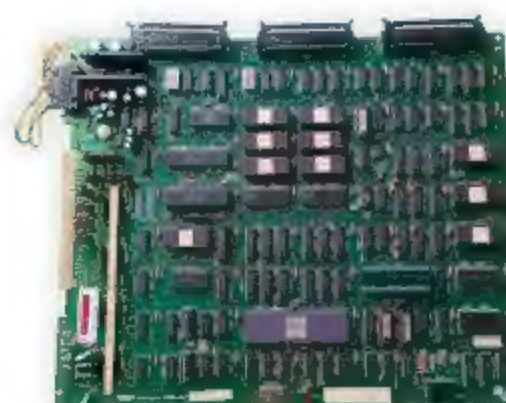
あの戦いのあと、行方のわからなくなったオパオパの父。侵略軍の真の黒幕は？ いくつかの謎を残したまま、ファンタジーゾーンは繁栄し、かつての数倍に膨れあがっていた。

そんなある日、新たなパニックが訪れた。侵略軍の黒幕が、ファンタジーゾーンに次々と未知なる侵略者たちを送り込み、巨大要塞を建造し始めたのである。この計画を阻止するため、オパオパはファンタジーゾーンへと向かった。10年前のことが忘れられないまま、再び……。

ファンタジーゾーン

(アーケード版チラシより)

©SEGA



その昔。遙か宇宙の彼方にファンタジーゾーンがあった。

B・G1422年(※)。惑星間における公式通貨が乱れ、

エリダス第九惑星は大恐慌に見舞われた。宇宙協会(スペースギルド)の調査から、何者かがメノン星人を操つり外貨を奪い、“ファンタジーゾーン”に巨大要塞を建造している情報が入った。

早速オパオパは、ファンタジーゾーンへ向ったのだが……

夢と希望のシューティングゲーム。あなたは“ファンタジーゾーン”で何を発見できるか？

※アーケード版『ファンタジーゾーン』ではB・G1422年とされる時代設定だが、セガ・マークIII版『ファンタジーゾーン』では宇宙歴6216年と変更され、以降の家庭用シリーズではこれを起点とした時代設定で物語がつづられている。

ギャラクティック プロテクター

(セガ・マークⅢ版マニュアルより)

©SEGA



銀河系のかなたからきた超巨大すい星が、太陽系をかすめていった。

その影響でアステロイドベルトにあった小惑星や、すい星についてきたイン石が地球、土星、木星の3惑星に、降りそそごうとしている。

このままでは人類は太陽系と共に滅亡してしまう。突然に訪れた大異変に、外宇宙でのスペースシップの訓練を終えたばかりのオパオパと弟のウパウパが、急きょ地球に呼び戻された。しかしその間にもイン石群は、刻々と近づいてくる。

もう、頼みの綱はオパオパたちだけだ。

彼らは完成したばかりのスペースシップに乗り込みイン石を破壊するため出撃した。だが……。

スーパー ファンタジーゾーン

(メガドライブ版マニュアルより)

©1992 SUNSOFT ©SEGA



宇宙歴623X年、ダークメノン軍と名乗る謎の兵団が、ファンタジーゾーンに現れた。彼らの目的

は、ファンタジーゾーンを我がものにすること。彼らは、次々と惑星都市を襲い、略奪と殺りくを繰り返した。その野望にいち早く気づいたオパオパの父オパパは、単身メノン星へ向かった。しかし逆にダークメノン軍に、重傷を負わされてしまう。オパオパよ、ダークメノン軍を撃ち破れ！

オパオパ

(セガ・マークⅢ版マニュアルより)

©SEGA



大人気ゲーム“ファンタジーゾーン”と“ファンタジーゾーンⅡ”でのオパオパの活躍ぶり。みんな、覚えてるよね。すっかり英雄^{ヒーロー}となったオパオパだけど、実は、そのオパオパにも、修行中

の身だったときがあったんだ。これは、そんなころのお話。

オパオパと、その弟のウパウパ（なんと、オパオパには弟がいたんだね。知ってた？）は、日夜、訓練に励んでいる。いつか、英雄^{ヒーロー}となる日を夢見て……。

いわば、このゲームは、ファンタジーゾーンへ向う前に、オパオパとウパウパが受けた実戦訓練の記録というわけだ。ひとつのゲームストーリーの前に、もうひとつのゲームストーリーがあったんだね。

ファンタジーゾーンGear オパオパJr.の冒険

(ゲームギア版マニュアルより)

©SEGA REPROGRAMMED BY SANRITSU 1991 ©SIMS



宇宙歴6344年。＜ファンタジーゾーン＞は再び、正体不明の敵によって支配されようとしていた。通貨が乱れ、多くの人々が消えていく。かつて、ファンタ

ジーゾーンに平和をもたらした英雄「オパオパ」の姿も見えない……ある日、一通の手紙がオパオパの息子「オパオパJr.」の元に届いた。「ファンタジーゾーンは、我々の手によって＜ファンタジーゾーンGear＞として生まれ変わる。英雄オパオパは我々の手中にある。手も足も出まい、素直に降参することだ。」……小さなマシンとわずかな武器を手し、単身ファンタジーゾーンGearに乗り込むオパオパJr.。謎の敵が7つのゾーンで待ち受ける。オパオパJr.の試練の旅が始まったのだ。父を、友を救い出す為に、今こそキミの力が必要だ！

ファンタジーゾーン



スタンパロン

巨木のようなボス。弱点である口は普段は閉じていて、大量の弾をはき出して攻撃するときだけ開く。弾速はさほど速くないが、時折背後から戻ってくる弾に注意。



ファンタジーゾーン ボスラッシュ!

ファンタジーゾーンに侵略し、オパオパたちに戦いを仕掛けてくる敵軍の主力兵器たち。どこか愛きょうのある姿とは裏腹にその攻撃は強力だ。心してかかるべきだろう。

Text=編集部



クラブプンガー

触手のような2本の腕をくねらせて弾をばらまくボス。弱点は腕の関節部で、ショットを撃ち込むたびに赤くなる。全体攻撃できるスマートボムが有効。



コバピーチ

レーザー砲が多数取り付けられたボス。上から下、下から上へと順にレーザーを発射する。弱点は砲台だが、減るごとに発射間隔が短くなっていく。



ボラランダ

フラスコのような形のボス。頭上から大量の弾を噴き出し、画面全体に降らせてくる。弱点は本体内部を回転している緑色の玉。スキあらばボムも撃ち込もう。



IDA-2

分裂と合体を繰り返す巨大な顔のボス。オパオパ目がけてワープしながら体当たりを仕掛けてくる。弱点は体全体。時間経過とともにスピードアップする。



ウインクロン

台風のようなボス。画面全体を覆う6本の渦をひたすら回転させ、時間経過で速くなる。弱点は目玉、横からのショットや上からのボムを的確に当てよう。



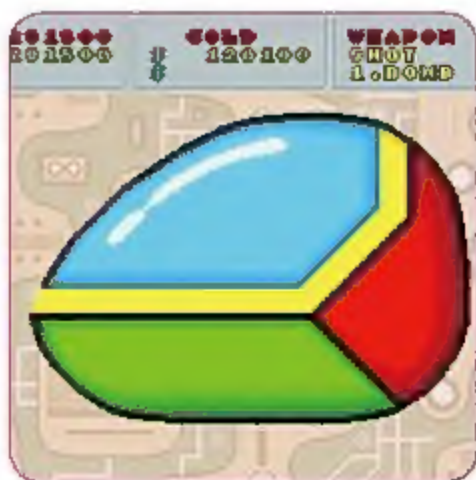
ポッポーズ

雪だるまのようなボス。小さいサイズから始まり、大きい本体まで計15体も相手にすることになる。弱点は体全体、ひたすら弾をばらまいて攻撃する。



ガルトレーザービームマシン

セガ・マークIII版でクラブプンガーに代わり登場した魚のようなボス。じわじわ近寄りつつ、上下の歯を飛ばしてくる。弱点は時折口から出てくる舌。



オパオパ

1作目における事件の黒幕。エイリアンに操られていたオパオパの父親。直接戦うことはないが、衝撃のラストシーンは今もファンの中で語り草に。



エイリアン

通った道に壁を作りながら突進してくる1作目のラスボス。弱点は体全体。計6匹のうち、最後の1匹は高速で追いかけてくるので、倒し方に工夫が必要。



スカロッテン

PS2版の3Dリメイク作で追加されたボス。目玉(?)を伸ばしながら頭から弾を撃つ。伸ばしてきた目玉の根元を全部壊し、最後に頭が弱点になる。



バーリアン

X68000版の隠しステージ、ドラゴンランドで登場するボス。「スペースハリアー」からのゲスト出演で、弱点は体全体。周囲にアイダを引き連れている。



ドン・デノ・ローマ

セガ・マークⅢ版でウインクロンに代わり登場した亀のようなボス。背中の甲羅から次々と弾を発射、砲弾のように降らせてくる。弱点は飛び出した頭。



デックロン

PS2版の3Dリメイク作で追加されたボス。画面前を横切るように落下し、衝撃で画面全体に弾を降らせてくる。弱点は体全体。落下中に攻撃判定はない。



メディストウータ

PS2版の3Dリメイク作で追加されたボス。画面全体を迷路のような巨体で覆って回転させる。本体が赤い石に触れるとミスとなる。弱点は顔部分。



ポガネル

PS2版の3Dリメイク作で追加されたボス。装甲を回転させながら空いた隙間の砲台で攻撃してくる。弱点は装甲に守られた砲台。左右から狙い撃とう。

ファンタジーゾーンⅡ



セガ・マークⅢ版



システム16版

ハンマルザ

だるま落としのようなボス。弱点は頭を支える体。セガ・マークⅢ版では頭からトンカチを飛ばして攻撃してきたが、システム16版では胴体にレーザー砲を装備。上下に移動しつつ、回転しながら次々レーザーを発射する攻撃でさらにパワーアップを遂げた。



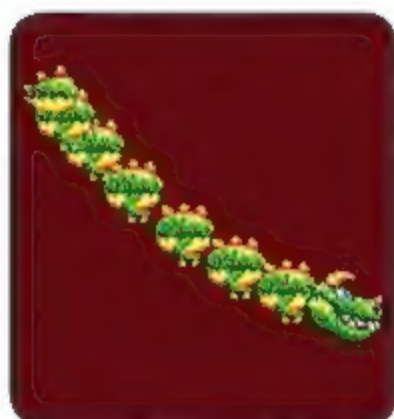
セガ・マークⅢ版



システム16版

ウッドボール

巨木のようなボス。画面全体に大量の丸太を飛ばして攻撃してくる。システム16版ではさらにボスの視線に合わせて、丸太の向きを変えてくるようになった。セガ・マークⅢ版での弱点は体全体だったが、システム16版では鼻に変更された。



セガ・マークⅢ版



システム16版

ボムドラン

原作とリメイク版で最も変化したボス。セガ・マークⅢ版では竜のような姿で、画面全体を左右に移動しながら火を吹いてきたが、システム16版では顔に腕を生やしたような姿になり、両腕を回転させながら、火柱を上げる爆弾を投げってくるようになった。弱点はどちらも頭。



セガ・マークⅢ版



システム16版

アイスバーン

氷の結晶のようなボス。画面全体を跳ね回りながら体当たりしてくる。セガ・マークⅢ版での弱点は体全体だったが、システム16版では本体を撃ち込むと分裂、弱点である目玉を露出させつつも、雪の結晶を振り回しながら追ってくるようになった。



セガ・マークⅢ版



システム16版

アノドン

セガ・マークⅢ版では各体が弱点。バネのように体を縦に伸び縮みしながら左右に移動、体当たりを仕掛けてくる。システム16版では画面全体を覆う巨大な歯のような姿に。かみつくように上下のパーツを挟んでくるが、その際に結合した部分が弱点となる。



セガ・マークⅢ版



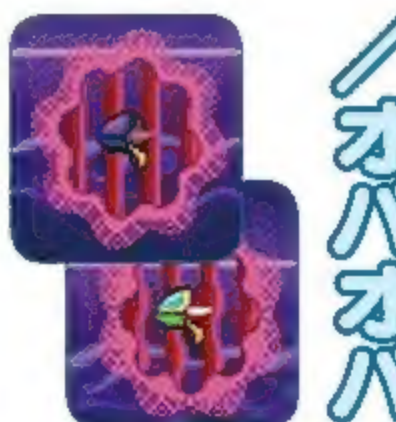
システム16版

ブーマン

セガ・マークⅢ版での弱点は顔全体。拡大・縮小を繰り返しながらオパオパに近づいてくる。システム16版では体当たりを仕掛けてきたのちに分離、16個に分裂した顔のパーツがそれぞれ弾を撃ってくる。うちひとつに弱点となるコアが隠されている。



セガ・マークⅢ版



システム16版

ダークオパオパ

『Ⅱ』でのラストバトルは自分自身との戦い。オパオパと同じくツインショットとボムで攻撃してくる。システム16版では道中のルートによって2種類のオパオパが登場。さらにホーミングミサイルや時間差で爆発する機雷のような武装で攻撃してくる。



セガ・マークⅢ版



システム16版

ハローリング

セガ・マークⅢ版では柱のような形をしており、回転しつつ左を向いたときだけ弾をばらまき、同時に弱点でもある顔に撃ち込めるようになる。システム16版では白と黒の顔に分裂。弱点は特殊で、白い顔から発射された弾を撃つと、黒い顔への攻撃になる。

ファンタジーゾーンGear



ファイレーム

円形のボス。円を描くようにしばらく動いたのち、静止して8方向に分裂する弾を撃つ。弱点は体全体。動きがやや不規則なので体当たりに注意。



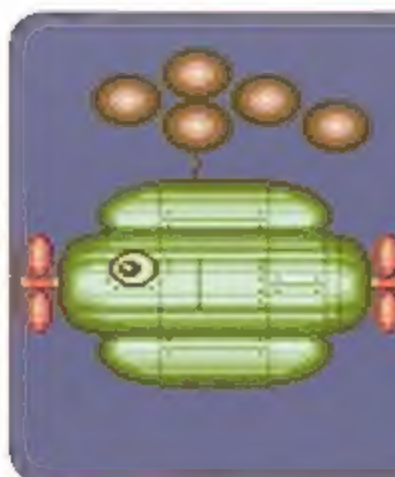
レファント

木のボス。上空に飛び上がりオパオパ Jr. 目がけて落下、直後に鼻を高速で伸ばすなどアグレッシブに動き回る。弱点は目玉、上からボムを当てると効果的。



パラレテール

『3D ファンタジーゾーンⅡダブル』のエンドレスモード限定ボス。弱点は顔から生やした腕。周回を重ねると腕が増えて、より多彩な攻撃を仕掛けてくる。



モッククロウ

戦艦のようなボス。ゆっくり動きつつ、目の横にある砲台から一発ショットをうち、下から爆弾を放出(壊すと分裂弾に)。弱点の目玉は上から攻撃すべし。



アクヘット

汚水の中に佇むボス。誘導弾を4発撃ってくるが、すべて迎撃するとオパオパ Jr. 目がけて上から水を流して攻撃するので、1発残しておくとい。弱点は体全体。



アイシーズ

巨大な顔。福笑いのように顔のパーツをオパオパ Jr. 目がけて飛ばしながら移動する。パーツ破壊後はもうひとつの顔が現れ、体当たりを仕掛けてくる。



?

ギアーズ・ベースの搭乗者。オパオパに似た姿形をしており、ホーミングミサイルを連発してくる。こちらの攻撃が一切通用せず、万事休すと思いきや……。



ギアーズ・ベース

ボスラッシュの最後に控える大ボス。ロケットパンチや3ウェイミサイル、さらに頭部から極太レーザーまで撃つ。弱点はコクピットらしき頭部。



デスネット

トータムボールのようなボス。体全体を分離させ、飛ばして攻撃してくる。弱点は体全体なので、落ちて避けるながらバリバリ攻撃を仕掛けよう。

スーパーファンタジーゾーン



プーカ

鯉のようなボス。口からの吸い込みでオパオパを引き寄せ、広範囲に広がる弾を撃つ。弱点は吸引中の口。背を向けつつ攻撃できるバックファイアが有効。



ズイーク

体全体にレーザー砲台を生やしたボス。順番にレーザーを発射してくる。弱点はレーザー砲台。各レーザーの発射間隔や砲台の動きをよく見て戦おう。



ランターン

かぼちゃのようなボス。ワープを繰り返しながら移動し、8方向に炸裂する弾を撃つ。弱点は体全体。炸裂弾が微妙に広がるので距離を取って避けよう。



ライデン

顔に充電メーターのついたボス。画面中心をゆらゆら動きながら、取り付けられた砲台で電撃攻撃を放ち、一定数撃つと上下に放電する。弱点は砲台。



ドグー

画面内を規則的に動き回る、土偶のような二人一組のボス。弾などは撃たず、ひたすら体当たりを仕掛けてくる。目を開いたときだけ攻撃が通用する。



アミンガー

両腕に鎌のようなものを生やしたボス。両腕を左右いっぱい伸ばしながら、顔に付いた砲台で攻撃してくる。弱点は腕を開いた際の顔全体。



?

本作の黒幕、ダークマスターの分身。当たると動きが鈍くなるピンクの弾を撃ち、画面全体を跳ね回るように体当たりを仕掛けてくる。弱点は頭部。



ネクサス・PA

オパオパそっくりの巨大兵器。7ウェイショットやヘビーボムといったおなじみの武器をガンガン使い、体当たりまで仕掛けてくる。弱点はガラス部分。



アンモステイ

アンモナイトのようなボス。体全体が弱点だが倒すとどんどん小型化、分裂していく。最小になると弾は撃たなくなり、画面中を跳ね回るようになる。

誰も見たことのない世界
いざファンタジーゾーンへ

ファンタジーゾーン



■アーケード
■セガ ■1986年3月
©SEGA

Text=多根清史(フリーライター)



美しいCGとサウンドの衝撃

『ファンタジーゾーン』が現れたのは80年代の半ば。横スクロールシューティングゲーム「グレイウス」が君臨していた頃だ。このジャンルで「宇宙ガ、マルゴト、ヤッテクル」そのままの王者に勝負を挑む身の程知らずはなく、あつても存在感を消された。

異なる風景のステージが連続している横STGの主流に逆らうように、左右の端が繋がったステージ。1面ごとに10個の前線基地を全滅させ、ボスを倒せばクリア

というシステムだ。美しいパステル調のグラフィックは、星空＋メタリックが主流だったSTGの中で埋もれようがない。画面を前にするより早く、耳に飛び込んでくるポップでノリのいいサウンドにふらふらと足が引き寄せられる。

今までのゲームとは絶対に似たものにならないという意地は、スペース・オペラではなくスペース・オペレッタと名乗っていることにもうかがえる。オペレッタはイタリア語で、ラテン系の明るいノリにぴったり。サウンドはHiro師匠(川口博史氏)によるもので、ひとつのゲームだけでサンバカーニバ

ルのお祭り騒ぎ。スタートするとデッデッ……とリズムを刻んで字幕が流れ、転調したところでバトル開始。サンバでありシューティングの曲になつて奇跡だ。

とりあえず近くの前線基地を倒す、落とすコインを取る、風船ショットが現れる。最高にウマイツカミだ。初代『ドラゴンクエスト』の発売は、同じ86年。ファミコンRPGが普及する前であり、これが「ゲームの中でお買い物」初体験だった人も少なくないはずだ。

お店にはパワーアップ用のパーツが並ぶ。自機の武装を反映して、主に空中ショット系と地上用のボ

ファンタジーゾーン

1986年3月 アーケード

ファンタジーゾーン

1986年6月 セガ・マークIII

ファンタジーゾーン

1987年3月 MSX

ファンタジーゾーン

1987年7月 ファミコン

ファンタジーゾーン

1988年10月 PCエンジンHuカード

ファンタジーゾーン

1989年8月 X68000

ファンタジーゾーン

1997年2月 セガサターン

セガ メモリアルセクション

1998年10月 Windows

SEGA AGES 2500シリーズ

Vol.3 ファンタジーゾーン

2003年8月 プレイステーション2

遊戯 セガメモリアルセクション

2004年6月 Windows

ファンタジーゾーン

(セガ・マークIII版)

2008年3月 Wiiバーチャルコンソール

SEGA AGES 2500シリーズ

Vol.33 ファンタジーゾーン

コンプリートコレクション

2008年9月 プレイステーション2

3D ファンタジーゾーン

オパオパブラザーズ

2014年3月 3DSダウンロードソフト

ファンタジーゾーン

コンプリートコレクション

2014年4月 PlayStation®Network
PlayStation®2アーカイブス

※携帯アプリ作品などは除いています。

ファンタジーゾーン シリーズ作品紹介

『ファンタジーゾーン』歴代シリーズ作品の歩みを振り返る



『ファンタジーゾーン』アーケード版チラシ

「スペース オペレタ」というキャッチフレーズに、機械的でありながらもかわいいフォルムのオパオパの姿。つい殺伐となりがちなSTGに、明るくかわいい世界観が今も斬新だ



シューティングゲームといえば黒の宇宙に戦艦機という、ある種のお約束から脱却した独創性あふれるビジュアル

ム系、スピードを変更するエンジン系とその他。ボムはさらに無制限に使えるツインボムと、一定回数だけ使い切りのものに分かれる。中でも「16」と描かれたヘビーボムは、一撃でボスを倒せることもある威力のインパクトが強烈だ。レーザービームやアウェイショットといったSTGの定番に並んで、自機であるオパオパが売ってる！ しかも買い足すたびに値段が暴騰するショップには「かわいけれどドライ」の遊び心が詰まっているのだ。

生物でもありメカでもあるオパオパ

オパオパに中のパイロットなどいない。ショップに生物的なビッグウイングと機械そのもののエンジンが売っていたとおり、生物でもありメカでもある。地面に近づけば足を出してトコトコ歩く。ちなみに速すぎて制御できないロケットエンジンのネタパーツぶりは、ぜひ一度はお試しあれ。

ショップで買ったパーツのうち、空中ショットのレーザーやアウェイなどとは一定の時間がたつとなくなる。オパオパは生物だけに体力が持たない？ 同系統の武器を複数買うと、あとでSEL風船に触れると未使用のものを選ぶことができる。

全8面あるステージは、どれもカラフルで楽しい。ステージ1のプラーフは緑と花に彩られ、攻撃もゆるいので観光ツアーのよう。火の惑星タバスは地表がほんのり赤く、ラ・デューンは映画「デュー



ファンタジーゾーン

敵のボスをやっつけて、次のエリアへ進もう！
 ((((((パワーアップの方法)))))

敵を破壊すると、コインが出現。それを集めて貯金を増やそう！

をとると、ヨッピンギのシーンへ……
 貯金でパワーアップアイテムを買って下さい。

SELをとると、セレクトのシーンへ
 使用するパーツを、持っている中から選んで下さい。

ウェポン 1 ウェポン 2
 WEAPON 1 WEAPON 2
 1 セレクト

©SEGA 1986 SEGA

必ずオリジナル証またはライセンス証を貼して下さい。 422-0099

『ファンタジーゾーン』インストールカード

パワーアップ・パーツ

スピードアップ・パーツ

- ビッグウィング (BIG WINGS) ちよつと速くなる
- ジェットエンジン (JET ENGINE) 速くなる
- ターボエンジン (TURBO ENGINE) とても速くなる
- ロケットエンジン (ROCKET ENGINE) すごく速くなる

ウェポン 1 WEAPON 1 (WEAPON 1 ボタンで使用する)

- ワイドビーム (WIDE BEAM) ワイトなビーム砲
- レーザービーム (LASER BEAM) レーザー砲
- 7ウェイショット (7 WAY SHOT) 7方向に撃てる機銃

ウェポン 2 WEAPON 2 (WEAPON 2 ボタンで使用する)

- ツインボンブ (TWIN BOMBS) ノーマル爆弾を2発連続で落せる
- スマートボンブ (SMART BOMB) 画面上の敵、全てにダメージを与える爆弾
- ファイヤーボンブ (FIRE BOMB) 横方向の基地を全て破壊できる爆弾
- ヘビーボンブ (HEAVY BOMB) 縦方向の基地を全て破壊できる爆弾

))))))))) 基地レーダーの説明 ((((((((((((((
 (画面に見えている基地) (破壊した基地) (残っている基地)

©SEGA 1986 SEGA

422-0117

攻撃も攻略も 魅力的なボスたち

『ファンタジーゾーン』の面白さの半分は、確実にボス戦にあり。それぞれに顔があり、姿形だけでなく攻撃にも個性がある。スタンパロン（1面）は木の精らしく葉っぱを吐き、1D A-2（7面）の分裂・合体して圧殺するパターンは珍しかった。ボランダ（2面）のツボのような本体登場↓惑星のように玉が集まってぐるぐる回り、

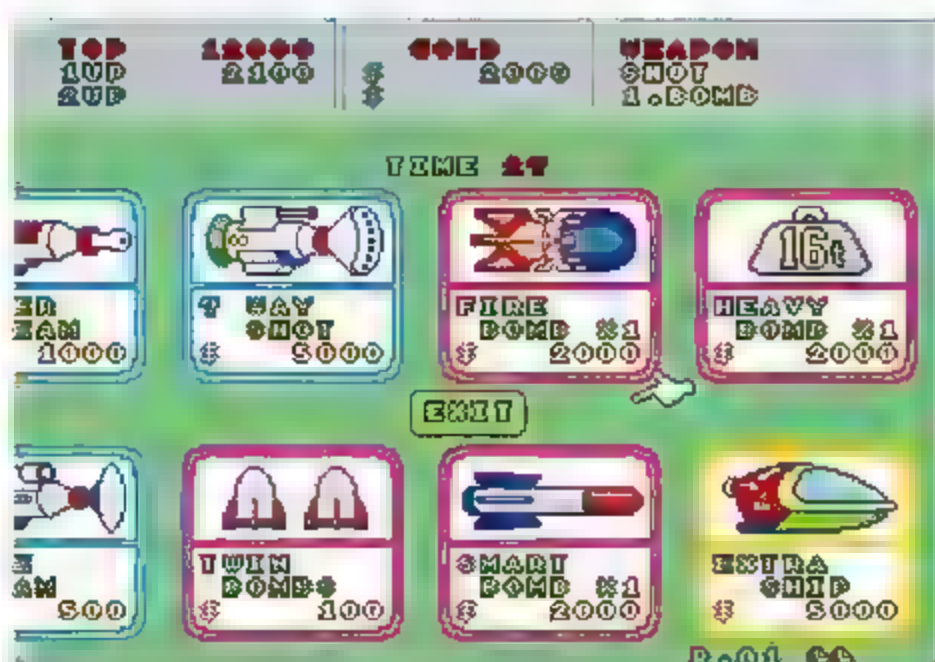
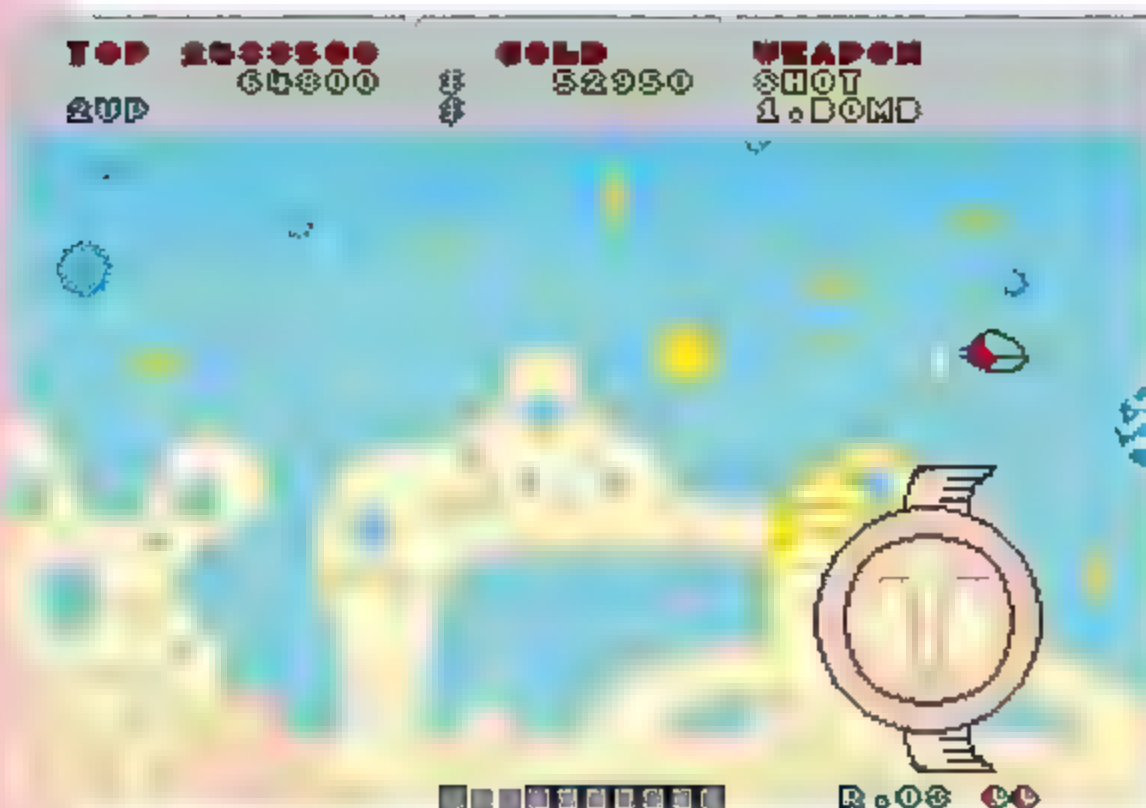
「道具」は各ボスに有効なボムのこと。触手が厄介なクラブンガーはファイヤーボム×3発、コバビイチはヘビーボム一発で砲台全滅！STGが苦手な人でも、知

ーン／砂の惑星」を思わせる。特にステージ7のポカリアス、水の惑星の幻想的な美しさといったら「漆黒の背景に星が瞬く夜空」への逃げがひとつもない。

これでもう少しザコが手加減してくれたら、と深くため息。動きがトリッキー、前線基地から落ちてくる、左右にスクロールするといきなり出現してまとわりつく。長引かせるIIザコが増えるので自己責任であり、サッサとクリアすれば何の問題もないんですが。

ツボの口から大量の種を降らせる演出と一体となった攻撃も感動モノだ。

ボス戦は「狩り」だ。空中ショット強化は時間切れで持っていけないからゴリ押しできず、「知恵」と「道具」がものを言う。「知恵」とは、各ボスに用意されている必勝法のこと。高速ビームを見てから避けられないコバビイチ（3面）は下3つの砲台を先に壊し、上からボムを落として残りを処理。ポッポーズ（5面）は前列の極小雪だるまを全滅させてから2列目の真ん中2匹だけを残す。すると後ろの巨大雪だるまが前に出て後ろにスキマが……という流れは芸術的でさえある。本作のTシャツが販売されたことがあるが、その背中に「一枚絵で表現できる攻略法」はエレガントだ。



手ごわいボスもショップの武器をつまき使い、決められた手順でパーツを破壊するなどの攻略法が多く発見された。中にはウイंकロンの頭上に入り、回転をずっと眺めるなんて見せ技も

識があれば勝てる親切設計なのだ。ボスを倒した後は、大切な仕事「コイン稼ぎ」が残っている。撃ち込みを調節してなるべく地面近くでとどめを刺し、コインが散らばらないようにして回収だ。お金を追いかけて飛び回るオパオパの俗っぽさは嫌いじゃないです。魅力的なボスたちが再び襲いかかるボスラッシュは『スペースハリアー』が先行していたものの、こちらを挙げる人も多い。比較的クリアしやすい本作のほうが記憶に焼き付いているのかもしれない。そしてラスボスはオパパ、父と子の対面。このシリアスな場面でも「ラストの高速触手はヘビーボム一発で撃破」という身もふたもなさもい。当時の最新ハードだったシステム16基板の底力を振り絞ったボスたちは、家庭用ハードへの移植でも「手ごわいボス」として立ちはだかった。今まで登場した多くの移植版は『ファンタジーゾーン』に行きたい！と願うあこがれの形なのだ。

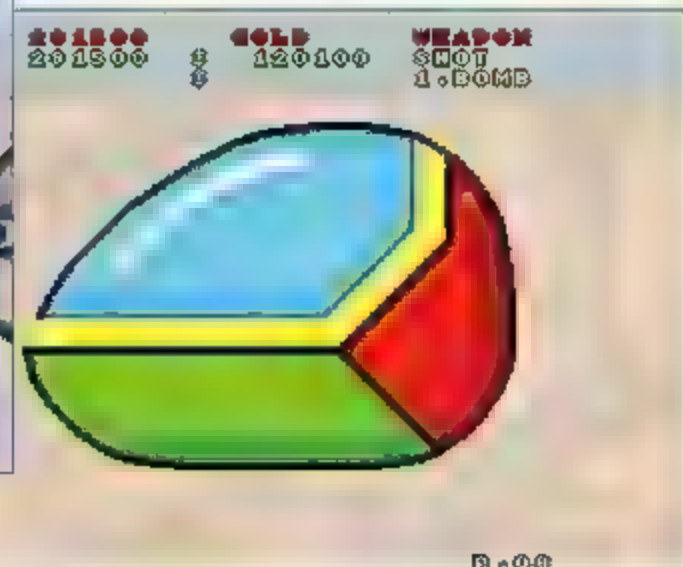
戦いの果てに...

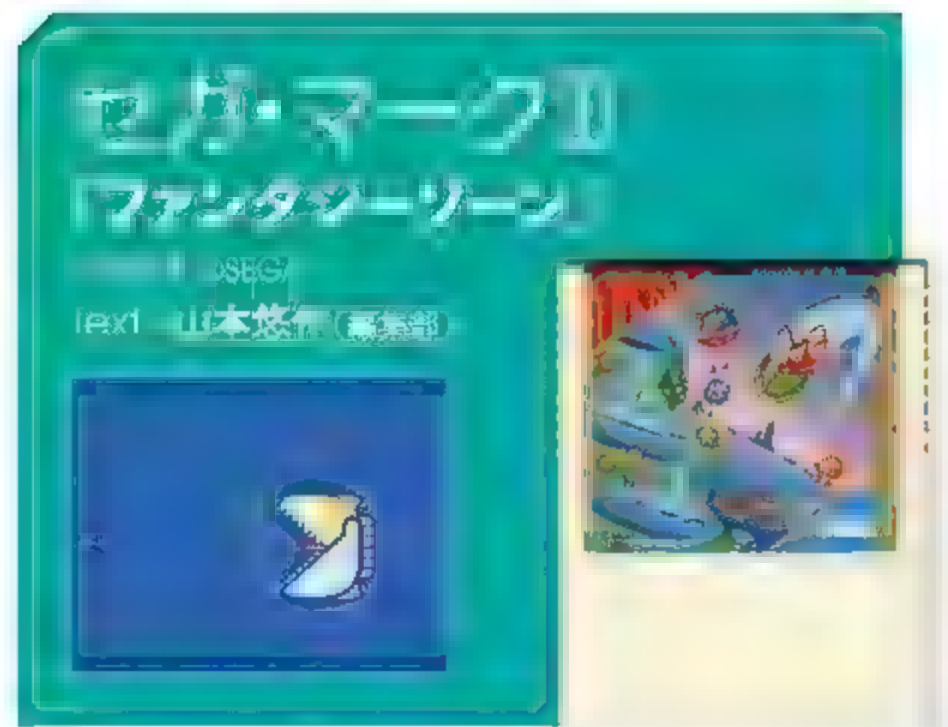
復活したボスたちを破るオパオパの前に立ちはだかるのは、どこか自分と似た姿を持つ巨大メカ。その体には寄生虫のようなエイリアンが巣くう。それらを撃破するとそこには解放された父、オパパの姿があった。



徐々にスピードアップするエイリアン。小さな体には攻撃が当てにくい

敵の総大将は自分の父だった。涙を流す父の姿に、オパオパは戸惑いを覚える





裏技プレイの快適さが『II』の礎になった?

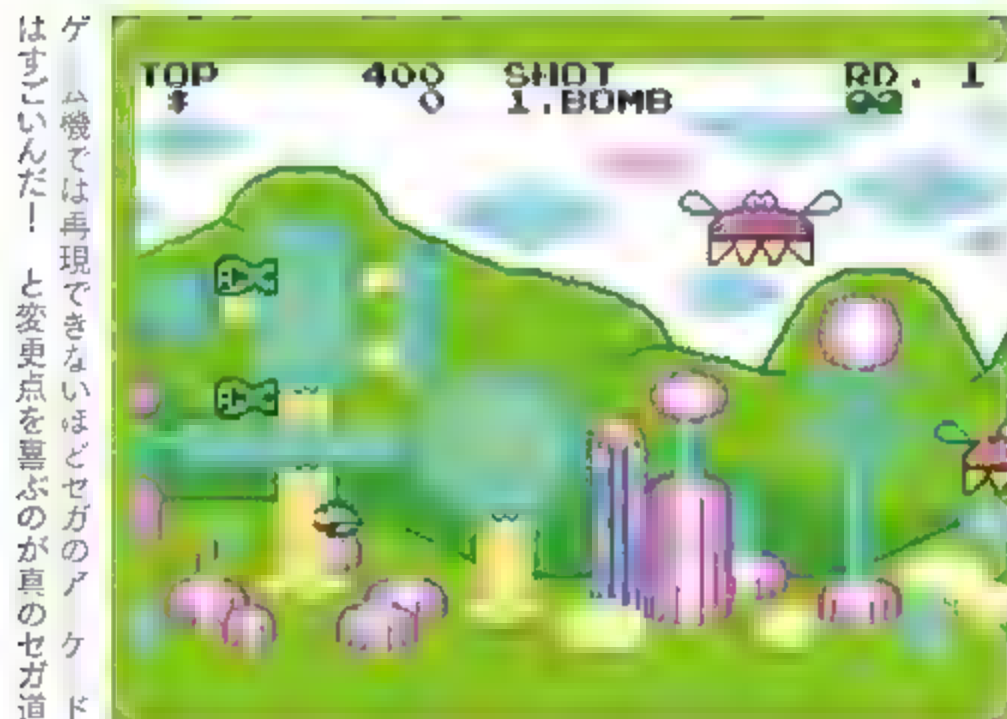
セガ・マークIII版といえばショップの裏技2つを避けては語れない。まずは、エンジンに4つ購入すると「アウェイショット」「ワイドビーム」「レーザービーム」のゲージが減らなくなり無制限に使える、という裏技だ。

エンジン4つを買うには当然お金が必要だが、それを節約できるのが次の裏技で、方法は①ショット

(父の)涙の数だけ
強くなれ
ファンタジーゾーン移植
メモリアルセレクション

『ファンタジーゾーン』は多くのハードに移植された。各機種の性能に合わせた個性豊かな作品を振り返る。

プに入る、②欲しいパーツの枠を選択できるギリギリの下端にカーソルを置いて下にズラしながらボタンを押して購入、以上だ。成功すると購入したパーツがSOLD OUTにならず値上がりもせず何度も買えるので、安価なビッグ・ウイングを4つ買えば、前述のゲージが減らなくなる裏技が使えるので冒頭から超爽快。このSOLD OUT回避技は後期出荷版では修正されたのだが、あの爽快感はセガ・マークIII版独自の体験だろう。



ゲム機では再現できないほどセガのアーケードはすごいんだ!と変更点を喜ぶのが真のセガ道



パーツを選択できるかどうかのギリギリの下端にカーソルを合わせて下を押しながら決定ボタンを押せ

無茶しやがって…
(いや、本当に)

「MSXで『ファンタジーゾーン』? しかも初代で!? でも『グランドイウス』は良くできていたからなあ…」と嫌な予感しかしませんが実際に遊んでみると悪い意味で予想を上回る出来です。配色、操作性ともにかなりチャレンジングなので怖いもの見たさで遊んでみると吉と出ています。ボラ





カッフルでポップなグラフィックや陽気なBGMを無理なく再現。アーケード版を知らないユーザーでも楽しめた

ウイングロンがファミコンに降臨！ 渦が3本に減ってはいるが、スピードアップが速くて、正直原作より強いのかも



ウネウネ触手があるよ
グルグル渦巻きもあるよ

『ファンタジーゾーン』の家庭用移植は可能か？ 先のセガ・マークIII版やMSX版などがハードの制約に苦戦し、一部ボスを変更するなどのアレンジ移植に走る中、最初にほぼ全編原作を再現してみたのが本作ファミコン版だ。マップが上下にスクロールし、基地リーダーが表示され、カラフルなビジュアルや基地のアニメーション、そして明るいサンバ調のBGMはファミコン音源でも健在。何よりクラブンガーとウイングロンがちゃんと出て動く！

なお当時はファミコン全盛期。ゲーセンに行けない子どもが本作に触れて、『ファンタジーゾーン』を知るきっかけがあったかもしれない。かくいう筆者のシリーズデビュー作はこのファミコン版。子ども心にボランダのしかめっ面や、コバビーチの高速接近におびえたりと、思い出がいっぱいなのだ。



グラフィックは本作以前の移植作品よりもさらに綺麗に。飛び散るコインの数値も描かれ、肉眼で確認できるのが嬉しい

最終ボス戦前の画面切り替えもこのとおり！ 壁から飛び出してきた親・オパオパとウーニツの謎の敵の正体とは？

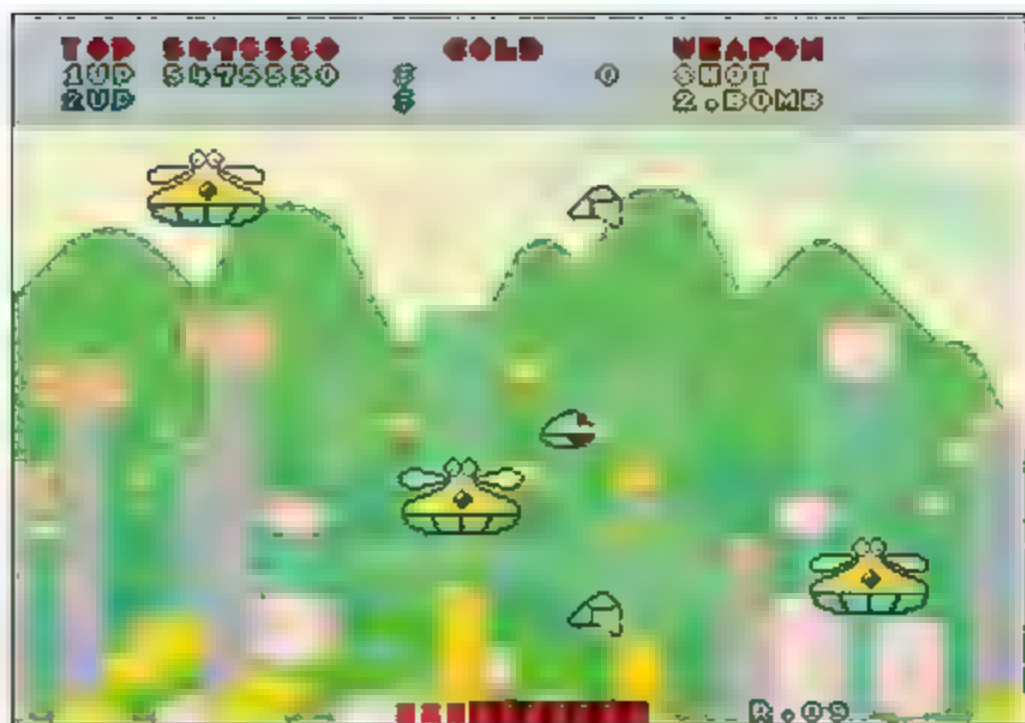


見た目はほぼカンペキ！
プレイ感覚も良好だが……

ハードの移植技術は日進月歩。ファミコン版でもできなかった「背景スクロール付きのタイトル画面」に「背景付きのボス戦」まで難なくやってみせるんだから、さすが『R-TYPE』のハイレベルな家庭用移植が話題となったPCエンジンである。

ファミコン版でがんばって動かしていたクラブンガーも多少動きに余裕があり、スマートボム3発で倒せるアーケード版の攻略法もバッチリ。ウイングロンも6本の渦をぐるぐる回してくれる！ 処理落ちもほぼ起きないので、ストレスなく遊ぶことができる。

だがBGMだけどうにも寂しい。原曲を何とか再現しようとすが音が弱く、バリバリ鳴る効果音に負けてしまっている。そんな中「VICTORY WAY」の優しい響きが心に染みるので、音源と曲調の相性の問題かもしれない。

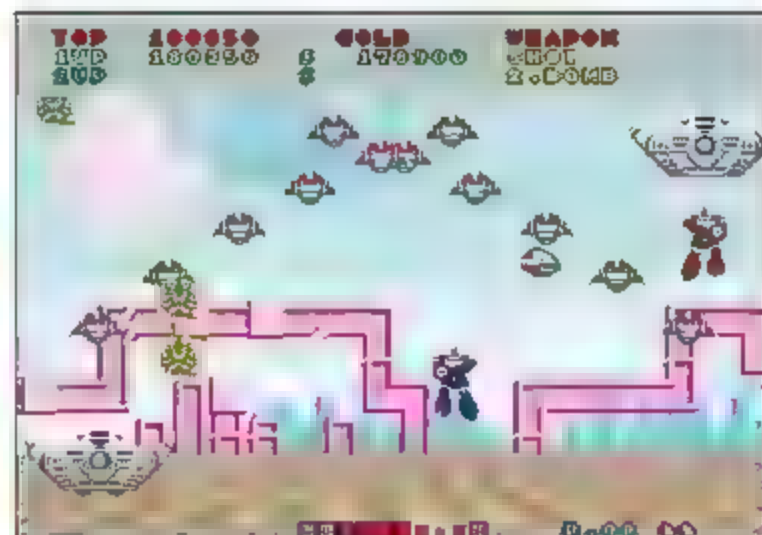


完全移植の季節、到来。

アーケードゲームの「完全移植」は、X68000（以下X68K）が世界で初めて成し遂げた領域だ。その代名詞とも言えるのが、電波新聞社である。もとよりアーケード移植で有名だった同社は、X68Kが発売されると水を得た魚のようになり、『源平討魔伝』『ドラゴンスピリット』『アフターバーナーII』……と、恐るべき完成度の移植作を次々世に送り出すようになった。同社のX68K開発陣で特に注目しておきたいのが、『源平討魔伝』を移植したTONBE氏だ。原作の機械語コードをそのままX68K用に「変換する」……つまり後のエミュレーションに近いことを人力でやってのけてしまった人物である。氏はそうやって完全移植したうえで、さらに盛りだくさんのオマケを加え、原作を超えてすら見せるというスタイルを編み出した。『ファンタジーゾーン』はTON

BE氏の二作目にあたり、移植精度はもちろん文句なし。さらに①3Dグラス対応 ②アレンジバージョン楽曲 ③セーブ機能 ④新作ステージといった要素を加えている。詳述すると ①X68Kには立体視端子が標準装備されていたが、肝心の3Dグラスは未発売だった。しかし後年、改造したファミコン用3Dグラスを接続できることがわかったため、本作でそれに初対応した。②PCMドラムを活用した大胆な全曲アレンジ。電波新聞社のお家芸。③ハイスコアやステージ進行はもちろん、リプレイデータも保存可能。当時これは画期的だった。④これぞX68K版のハイライト。ある条件を満たすと、『スペースハリアー』をモチーフにした新作ステージ「ドラゴンランド」が登場する。『ファンタジーゾーン』らしさを損なうことなく、音も絵も見事に『スペースハリアー』を取り込んでいて、隠しステージにしておくには惜しい完成度となっている。

口、ド直五。書き下ろしオープニング曲が流れる中、オパオパとゴフンダがアニメーションする



敵機や背景は見た目だけでなく動きもしっかり原作を踏襲。敵出現音まで原作ママ。ボス戦はちょっとしたボスフッシー

多彩なコンフィグ機能で 骨の髄までしゃぶり尽くせ

アーケード版『ファンタジーゾーン』発売から約10年。家庭用ハードで初の忠実移植となったのが本作だ。国内版はもちろん、一部楽曲の変更やゲーム内で曲名が表示される海外版の収録や、リプレイ機能の搭載、そしてステイジーBGMを原曲としたオリジナル主題歌「ネーネーどうして？」が収録されるなど盛りだくさんである。

最新ハードでアレンジ移植 新生ファンタジーゾーン

グラフィック全体を3Dモデルで作り直したアレンジ移植。3Dシーンが登場するほか、新ステイジ・ボス・武器が追加された。中でも追加武器は前後に7ウェイショットを撃つ「14ウェイショット」や、大量のヘビーボムを並べて落とす「グラビティボム」など超兵器のオンパレード。値は張るものの一見の価値アリだ。

『ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』 タイトル収録リスト

- ・『ファンタジーゾーン』
(アーケード版、セガ・マークⅢ版、ネオクラシック版(※))
- ・『ファンタジーゾーンII オバオバの涙』
(セガ・マークⅢ版、アーケード版、システム16リメイク版)
- ・『ファンタジーゾーンGear オバオバJr.の冒険』(ゲームギア版)
- ・『スーパーファンタジーゾーン』(メガドライブ版)
- ・『オバオバ』(アーケード版、セガ・マークⅢ版)
- ・『ギャラクティックプロテクター』(セガ・マークⅢ版)

※ファミコン版をベースにアノン移植された本作限定作品。『ファンタジーゾーン』のシステムメニューで「MACHINE」にカソルを合わせ、方向キー右を押し続けると「NEO CLASSIC」という項目が追加され、遊べるようになる。

あらゆるタイトルがこれ一本で楽しめるだけでも十分なのだが、個人的にはプレイ中にバージョンを変更すると、現状のプレイ状況を維持したまま変更できるので、同じシーンを別のハードで見比べてみる、という遊びが楽しい。

なお、PS2版は『ファンタジーゾーン』のエンディングで「親父が泣かない」という有名なバグが存在したが、現在PS3で配信中のPS2アーカイブス版では修正されている。値段もさらに安くなったのでオススメである。



ファンタジーゾーン大集結！ きみはどのオバオバが好き？

『ファンタジーゾーン』のメインタイトル6作品と、その移植作品をほぼ網羅し、さらに本作専用の新作まで収録してしまったのが本作だ。収録タイトルは上記リストを参考に、そして完全新作として収録されたシステム16版『ファンタジーゾーンII』に関しては後述とさせていただきます。

ボナンザ? ブライアント?
いいやオレたち



『ファンタジーゾーン』が3D立体視機能搭載で
ニンテンドー3DSへやってきた! 便利な機能や弟・
ウパウパの参戦で、完全移植のその向こう側へ!

Text = ジストリアス(フリーライター)

3DS

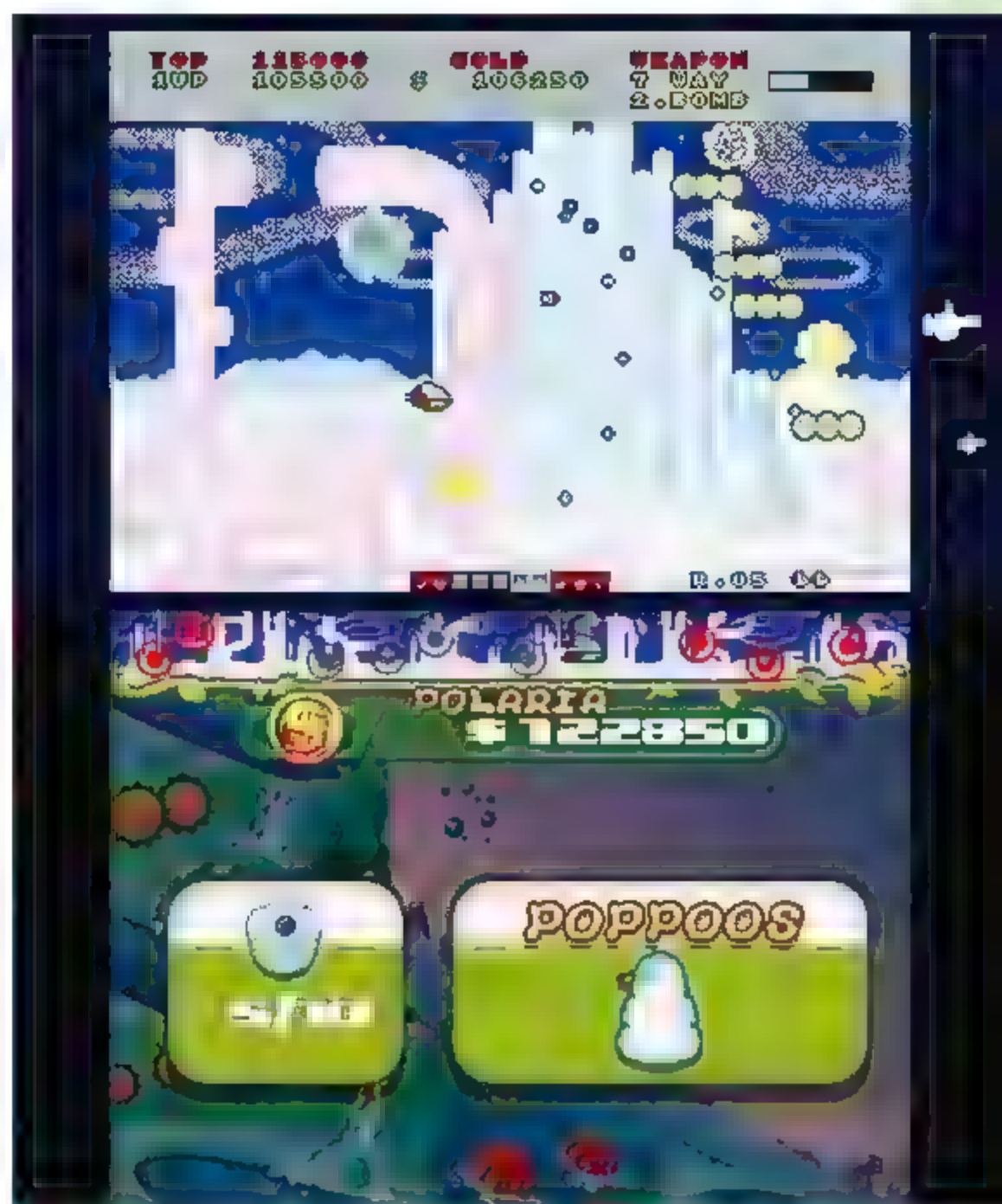
3Dファンタジーゾーン オパオパブラザーズ

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■セガ ■2014年3月19日
■762円(税抜) ■CERO A(全年齢対象)
©SEGA

「M2」によるものである。

「ファンタジーゾーン」の移植は
まだパワーアップするのか! 3
D立体視による飛び出すドット絵
に、過去の移植作品よりも充実し
ている設定機能。今や当たり前と
なった忠実移植にも見える本作だ
が、細かい配慮が行き届いた調整
は、今や移植メーカーの第一人者

完全移植のそのまた上に行く
最新技術満載の初代作



アーケード版のポップでカッフルなグラフィックをそのままに、3D立
体視で背景がくっきりと浮かび上がる。最新ハードになってもなお、
原作の進化は止まらない

ウパウパモードで 派手に行くぜ!

そんな本作最大の目玉が、ゲー
ムを一度クリアすると解禁される
「ウパウパモード」。ここで主役とな
るのは、オパオパの弟として『オ
パオパ』や『ギャラクティックプ
ロテクター』といった作品で2プ
レイヤーを務めたウパウパ。今こ
そ兄を乗り越える時だ!

モードの特色として、まずスタ
ート時に好きなエンジンを選ぶこ
とができ、さらにプレイ中は下ス
クリーンで武器をタッチすること
で、任意に武器を使うことができ
る。ショップで武器を買いそびれ
ようが、ボス戦でリトライしよう
が、いつでもフル装備。コバビー
チもクラブンガーも怖くない!
しかしその代償はあまりにも大
きかった。ショット系の武器は兄
(オパオパ)と違い、時間式では
なく「1発●●●コイン」などの超
ぼったくり制。うっかりショット
を連射してしまうと、コインが一

『オパオパブラザーズ』の こいつはたまげた!

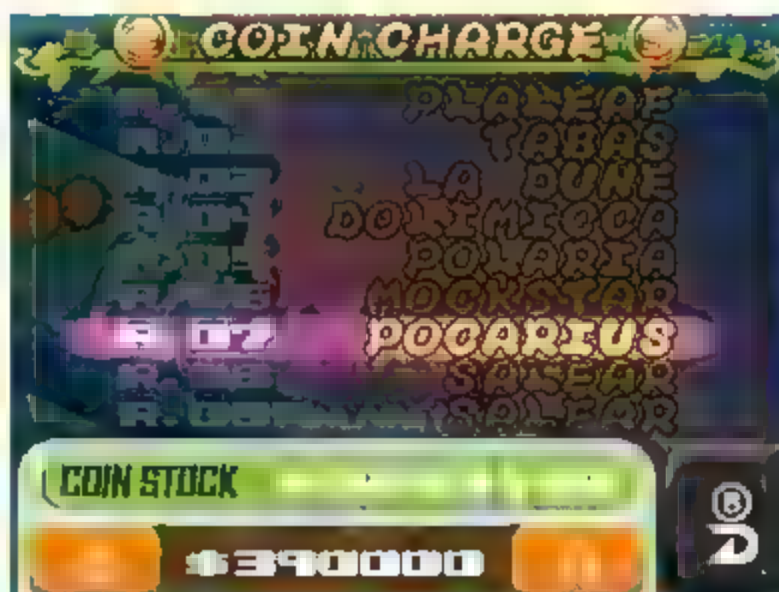
今までさまざまな移植が発表されてきた「ファンタジーゾーン」の中でも、本作はさらに多彩な機能を搭載。隅から隅まで便利すぎて、もうほかの移植作品には戻れない!



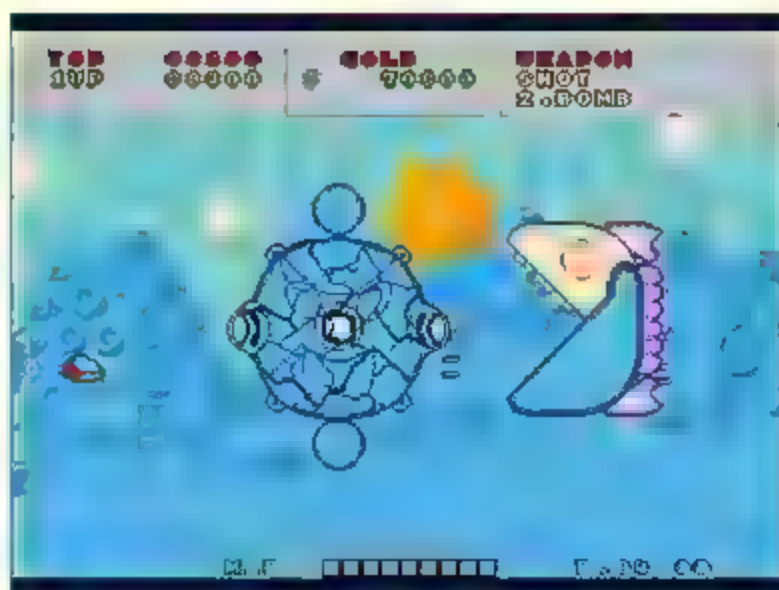
途中セーブ&ロードで いつも何度でも

好きな場面でプレイ状態を保存し、そのシーンを再開できる「途中セーブ」「途中ロード」。攻略でなかなか切り抜けられない難所を何度もリトライできるほか、部分的に練習したいシーンを繰り返すのもアリ。対エイリアンやウィングロンのトリックプレイに挑戦だ。

コインストックで貯金だ!

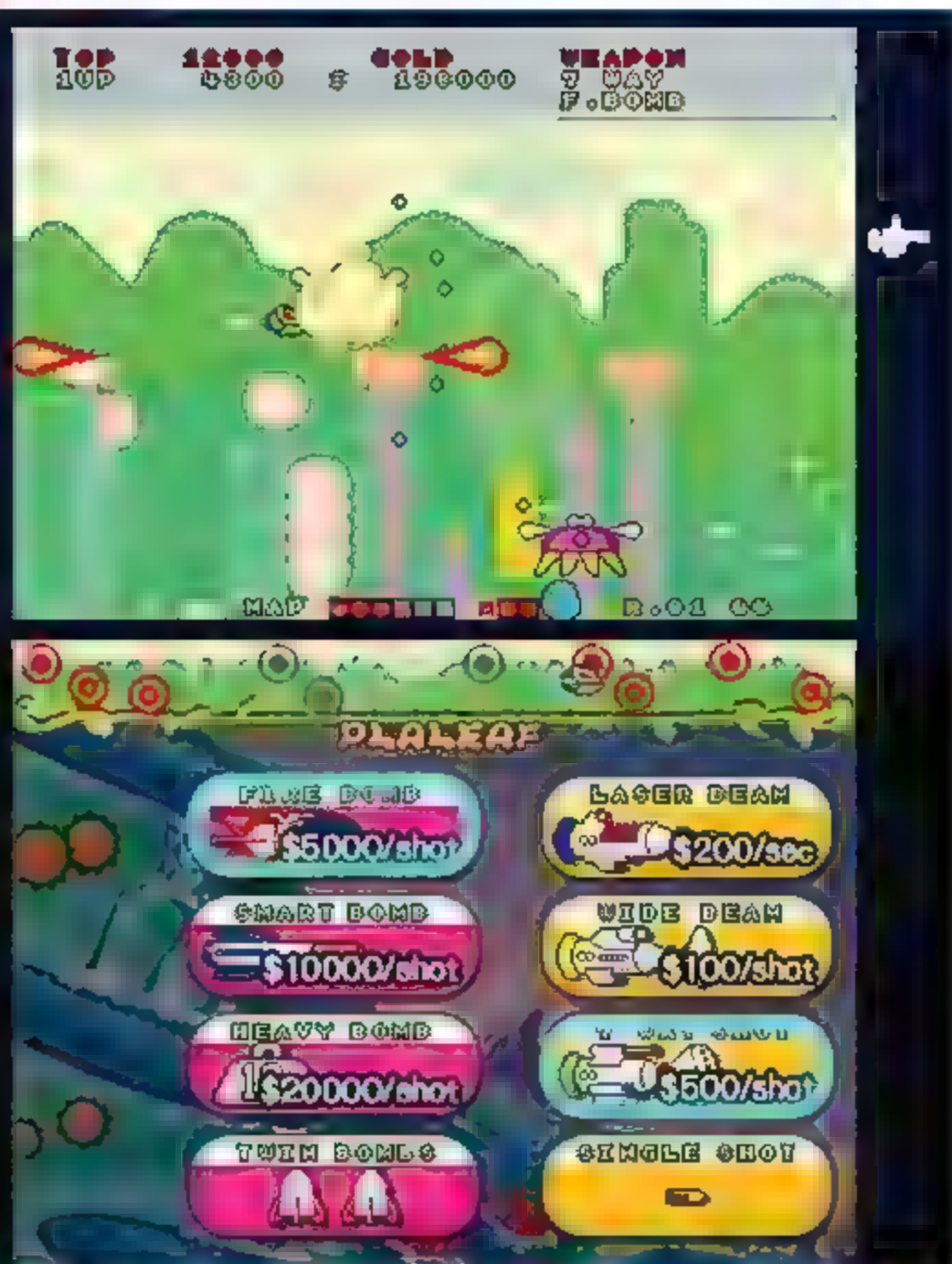


乱入者現る!



本作ではゲーム中で稼いだコインが貯蓄され、次のプレイ時に「軍資金」として引き出すことができる。コツコツためてエンディングを目指せ!

プレイ中にとある条件を満たすと、ステージ4では「ウルトラ(以下略)」とステージ6では「dz・デノ・ローマ」がそれぞれ乱入! 初期移植作品のみに登場したレアボスたちが、「もしアーケード版に出ていたら」というifの歴史を体感せよ。



写真みたく豪勢に武器を使い散らすと、あっという間にオケラになる。特に7ウェイショットは単発撃ちが基本。この世でいちばん大事な「コイン」の重みを知るときだ!

瞬にして湯水のように溶けていく光景はあまりにも壮絶。見た目は「ファンタジーゾーン」、中身は「カイジ」! 戦い抜くためには巨額の資金が必要であり、兄が必死で貯めたコインにすがりつくのだ。

また、「武器に頼らない」という道もあるが、ウパウパのメインショットは兄より一本足りないシングルショット。攻撃力の半減つぷりは連射機能に頼っても敵基地の撃破にやけに時間がかかることか

ら身に染みる。

アーケード版とはひと味違う辛口気味のウパウパモード。コインストックで巨万の富を築き、コインを大量に引き出せたのなら難易度も低くなるが、いざプレイとなるとついつい節約しがちなのが人間の性。多額のコインを使いきつて生き延びるのか、多額のコインを抱えたまま散るのか。最もリスクでバブリーな「ファンタジーゾーン」、こいつはヤバイぜ。

家庭用ハードならではの易しさ
焦らずじっくり攻略しよう

ファンタジーゾーンII オパオパの涙



■セガ・マークIII ■セガ
■1987年10月17日 ■5500円(税抜)
©SEGA

Text 富士京都(フリーライター)&山本悠作(編集部)



PUSH START BUTTON

14 SEGA 1987

難易度が低い！

アーケード版の初代をやっているとわかるが、セガ・マークIIIで登場した『II』は段違いにカンタンだ。理由は、自機がライフ制(パワーメーター)になり、一度のミスではやらなくなったことと、持てる武器が初代に比べると強くなっていること。基本は「ツインビッグショット」と「ツインビッグボム」。この2つがひたすら強い。ボス戦などの小さいと単純にダメージ効率が2倍になる。しかも使用時間に制限がない。この

2つの武器を買えば、クリアできない局面はない。
ショップの場所が『II』では固定で、パーツを買いたいときに買に行けるのも楽だ。パーツを買うために必要なお金も、ステージ中のタイム制限がないため、ひとつのステージの中で敵を倒し続けて、お金をいくらでも稼げる。だから、ステージ1で、何でも買えるくらいにお金をたくさん稼いでいけば、「苦手なシーンをアイテム不足でクリアできない」という状況を回避できる。

攻略上、見つけて覚えておきたいのが、「隠しショップ」。通常のショップでは売っていないアイテムの中でも、とりわけシールドが大事。まずはこれを買うこと。何発か被弾を防いでくれるアイテムで、いくらか被弾していても、次の隠しショップでシールドを買い直せばシールドの張り替えができる。加えて本作と同時期に発売された「ラピッドファイアユニット」という周辺機器をご存知だろうか。セガ・マークIIIとコントロラの間に接続して、秒間20連射の自動連射を可能にする周辺機器だ。定価は1500円。これを使うとショップが鬼のように強くなる！むしろゲームバランスを壊

ファンタジーゾーンII オパオパの涙
1987年10月 セガ・マークIII

ファンタジーゾーンII オパオパの涙
1988年2月 ノーケート

ファンタジーゾーンII オパオパの涙
1988年12月 ノアミコン

ファンタジーゾーンII オパオパの涙
1989年5月 MSX2

ファンタジーゾーンII オパオパの涙
2009年1月 Wiiバーチャルコンソール

SEGA AGES 2500シリーズ
Vol.33 ファンタジーゾーン
コンプリートコレクション
2008年9月 プレイステーション2

ファンタジーゾーン
コンプリートコレクション
2014年4月 PlayStation®Network
PlayStation®2アーカイブス

3D ファンタジーゾーンIIダブル
2014年7月 3DSダウンロードソフト



本作ではステージ内にマップが多数作られ、ワープゾーンで行き交う探索的な要素が盛り込まれた。隠しショップなどで入手できる敵の攻撃を一定数防ぐ「シールド」や、オパオパの最大ライフを上げる「レッドボトル」はかなり重要



すバランスプレイカーだった。攻略のうえで鉄板のアイテムである「アウェイショット」なしでも通常のショットだけでも超強力にゲームを進めることができ、手動での連射が苦手でも、ずっと遊んでいられる状態になる。ただ連射が速すぎるせいか、アウェイショット使用時に押し放しにしていると上方半分にしかショットが飛ばなかったりするので、ちよつと手加減しつつ、ゆるく連射してやるといい。「レーザービーム」に至ってはショットが出なくなるのでラピッドファイアユニットを切る必要がある。この、便利なんだけど手間のかかる具合も「モンスターマシン」を制して操作している「感じ」がいい。

また、シールドがあつて多少の接触ではミスにならないということは、初代のプレイにおいて鬼門とされたロケットエンジンを活用できるということだ。普通にロケットエンジンを使ったら自機が早すぎて制御不能になり、スクロール方向を急に切り替えると画面スクロールさえ追いつかないこともあつてミスしやすいのだが、シールドのおかげで多少のミスは許されるようになる。しかもスピードの速さに加えて、ただでさえ強力すぎるアウェイショットとラピッドファイアユニットを合わせると、1ステージが30秒で終わられるゲームになる。いかに最速でクリアするかタイムアタックまで楽しめる。

逆に、上級者にとって『II』は易しくて楽しめないゲームかという、そうでもない。初代に比べてカンタンだ、ヌルい、という人は、シールド貼って常時ロケットエンジン推奨。動体視力の限界に挑戦だ。ミスするので楽しめる。思い返せば本作が登場したのは1987年。セガのライバル陣営であつたファミコンではハドソン主催のゲーム大会「全国キャラバン」でシューティングの攻略に連射をできることが重視され、ヒーロー視され、ブームになつた。2年後。シューティングが次第に難しくなつた時期でもあつたと思う。ボスの堅さはある程度の連射力で挑むことが前提になつていた。その点『II』はどうだったか。少なくとも筆者にとってはセガ・マークIIIのボタンは連射しやすいとは思えなかつた。ファミコンのボタンが指の力を受け止めやすい凹型なのに対し、セガ・マークIIIは受け流しやすい凸型で、当時のゲーム機の中でも連射しづらいボタンだつたと思う。それでも『II』は自力の連射でボスに勝てるレベルのバランスだつたように思う。そこに『II』の優しさが見える気がするのだ。

セガは難しくないゲームは作らない。難しさはあるのだが理不尽な難しさではなく、経験と分析を積み重ねれば解き方が見えてくるゲームを作るのがセガだ。そのセガが易しい『II』を作つたところに、セガが当時のシューティングに抱いていた危機感のようなものを感じられはしないだろうか。

戦いの果てに...

ウォルフィンに到達し、復活したボスを次々と破るオパオパの前に、虫型の敵が襲いかかる。まるで10年前、父と戦つた時と同じだ。そしてオパオパの前に現れた最後の敵、それはもうひとりの自分だつた。



オパオパの前に現れたのはオパオパ。自分自身との戦いが始まる

行方不明だった父との再会。あふれ出る涙は自分の悪しき心を浄化させた



家庭用ハードから移植された 異色のアーケード作品

セガ・マークIIIと互換性能がある「システムE」基板で作られたアーケード作品。グラフィックやステージ構成は原作のままだが、今作ではライフ（パワーメーター）がなくなりタイム制を導入。メーターのあった場所に基地レーダーが用意され、ボスを倒したあとコイン回収とは別にタイムボーナス分も所持金に加算されるなど、随



セガ・マークIIIから 多くのハードへ ファンタジーゾーンII移植 メモリアルセレクション

『ファンタジーゾーン』の続編として、セガ・マークIIIから多彩なハードに移植された『II』の軌跡を追う。

所でアレンジの光る内容である。またアーケード基板なので、原作にあった処理落ちなどがほぼ解消されているのもポイントだ。

しかし原作では敵の猛攻に対し、ライフを上げることでもミスを防いでいたのに対し、一発死になったため予想以上に難易度が高い。とはいえ、原作であるセガ・マークIII版よりプレイレスポンスが良く、スコアランキングも用意されているので、腕に自信のあるプレイヤーは挑戦してみてほしい。

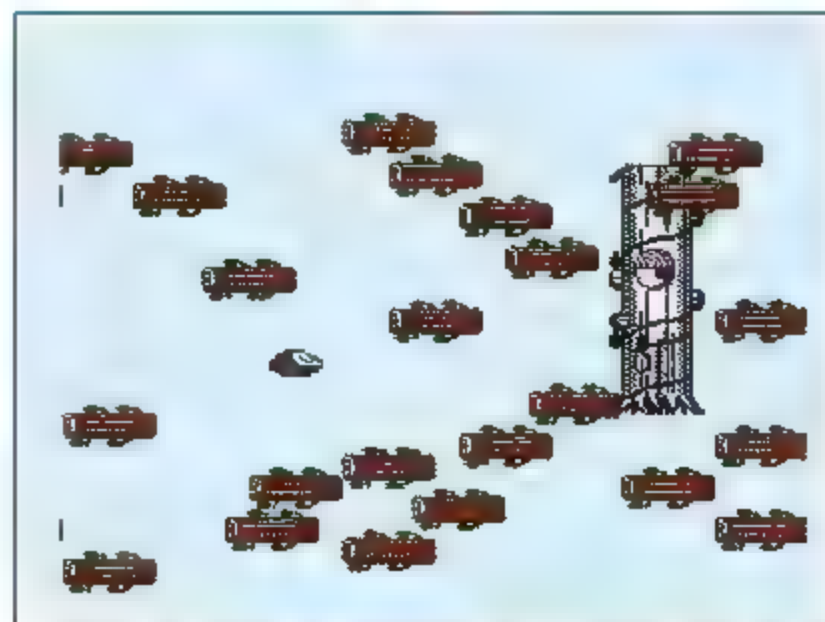
セガ・マークIIIの壁は高く 忠実移植の道は遠く

前作『ファンタジーゾーン』ではアーケード版の再現に挑み、ハイレベルな移植作品を生み出したサンソフトだったが、本作ではセガ・マークIII版の忠実移植を目指したためか、ゲーム構成などは原作とほぼ同じだが、FM音源対応の深みのあるBGMはチップになってしまい、グラフィックも単色が目立つ簡素な塗りで、セガ・マ



ークIII版からの移植として見ても、ファミコン版『ファンタジーゾーン』の続編として見てもダウニングレードした印象は否めない。

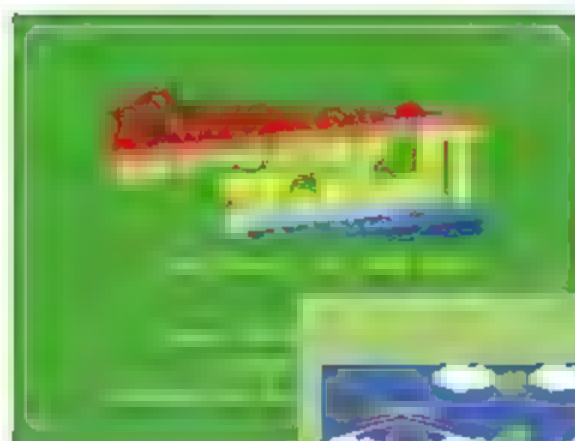
ただ、ゲーム構成などは原作と同じなので、慣れてくればファミコン版も十分遊ぶことができる。また「ウッドポール」などのボス名は本作が初公開。人気作品の場合、後続の作品で設定が徐々に開示されていくのも移植ものの魅力と考えると、本作もまたなくてはならない1作なのだ。



ウッドポールの激しい丸太攻撃もきちんと再現。目もギロギロ動くぞ。ただし本体は白い、ペンキ塗りたて?



※ハイディフォス ヘルツから出た横シュー。スムーズスクロールとパイロットがツルツルのオッサンで有名。



このわざとらしい原色のタイトル画面！アメリカの子ども用誕生日ケーキを彷彿させる色合いにポニカ魂を感じます

ベタ塗りで描かれる惑星バスタリア。スコアとコイン以外表示されないのも寂しさを際立たせます



パステルカラーをさがして (SCREEN4)

本作は初代に引き続きポニーキヤニオンから発売されました。初代と違い今回はMSX2専用になりましたので左右のスクロールはスムーズになりましたが、色数が極端に少なくファンタジーゾーンらしさが忘れられているのでちょっと悲しいですね。同時期に出た『ハイディフォス』（※）など比べるともうちょっと何とかしてければと思ってしまう。

色数以外ではアニメーションもセガ・マークIII版に比べ少なく画面端の書き換え箇所が気になり操作性も厳しいですが、3DS版に物足りなさを感じたらチャレンジするのも良いかもしれません。ただこのMSX2版、当時売れなかったからかプレミアが付いてしまっていて完品だと五ケタは覚悟しないと入手は厳しいのですが、そのお金で『アレスタ』を買ったほうが楽しめると思います。



1ステージに複数存在したマップはブライトゾーンとダークゾーンの2種類に絞られた。ダークゾーンは高難易度となる

原作のラスト「自分自身との戦い」がよりドラマチックに。真相解明のカギはダークゾーン、そして「オパオパの涙」だ



別の世界でもしかしたら… もうひとつの『II』

15ページで紹介した『ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』。その目玉として当時話題を呼んだのが本作、システム16版『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』だ。セガ・マークIII用ソフトとして発売された続編が、もし1作目と同様の最新基板「システム16」で作られていたら……そんな夢を実現させてしまったのは、移植メーカーのトップを走り続ける、作り込みのやりすぎ集団こと「M2」である。

ポイントはアーケード版としての続編ということで、グラフィックやBGMで1作目を強く意識していることだろう。人気作品の続編なら前作に合わせるのがセオリーだ。独特のセンスで彩られたセガ・マークIII版の色が薄くなった印象はあるが、あちらはあくまで家庭用の続編。これは別世界での「もうひとつの可能性」なのだ。

ブライト ダーク オパオパ ウバウバ
光と闇、兄と弟、
ダブル
2つの物語



システム16版『ファンタジーゾーンII』を3D立体視対応で復刻したうえに、新たなモード「リンクループランド」まで追加したM2の底力を見よ!

Text=多根清史(フリーライター)

3DS

3D ファンタジーゾーンII ダブル

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■セガ ■2014年7月16日
■762円(税抜) ■CERO A(全年齢対象)
©SEGA

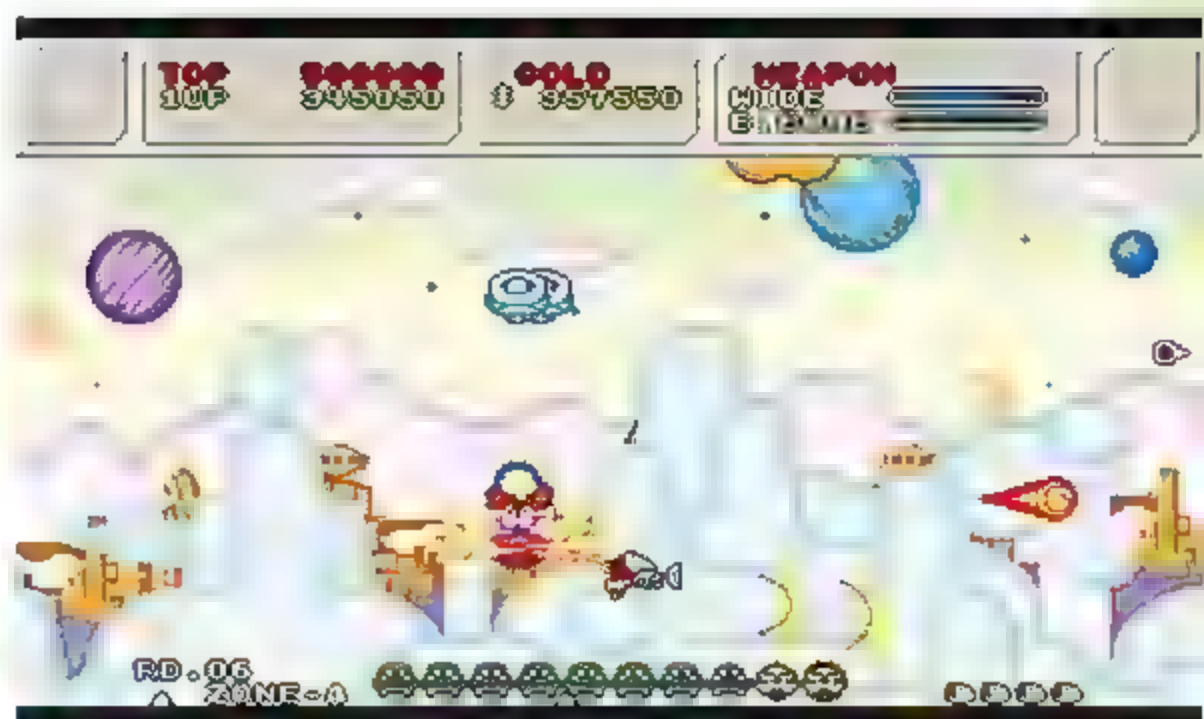
008年に「本当に実機(メモリ
の開発したM2の人たちだ。2
のことが、実際にやってのける
うなことを、マニアが冗談で言
いたら? マニアが冗談で言
し『II』がシステム16で作られ
ソーンII』の3DSでの復刻。も
いた? マニアが冗談で言
うなことを、実際にやってのける
の開発したM2の人たちだ。2
008年に「本当に実機(メモリ

システム16版『II』を 3D復刻したM2の本気

タイトル「IIダブル」、それは
夢と夢のダブル攻撃。夢のひと
は、システム16版「ファンタジ
ソーンII」の3DSでの復刻。も
し『II』がシステム16で作られ
いた? マニアが冗談で言
うなことを、実際にやってのける
の開発したM2の人たちだ。2
008年に「本当に実機(メモリ

技術や手間暇はとてつもない。
前に稼いだコインを使えるコ
ンストック制や、コインをため
るほどパワーアップの有効時間
を長くできたりする便利要素も
「オパオパプラザ」から引き
継ぎ。何より嬉しいのは、難
易度を低く設定すると、コ
インがぎゅ

増設版)で動くPS2用リメイク
を作ったのが事の始まり。3DS
のセガ3D復刻プロジェクトで
その「続き」があった。初代『
ファンタジーゾーン』も3D復
刻されたが、先人が作ったオ
リジナルありき。今回の復
刻は、PS2版と同じスタッフ
によるもの。どこにも遠慮
することなく、M2の本気が
発揮されている。

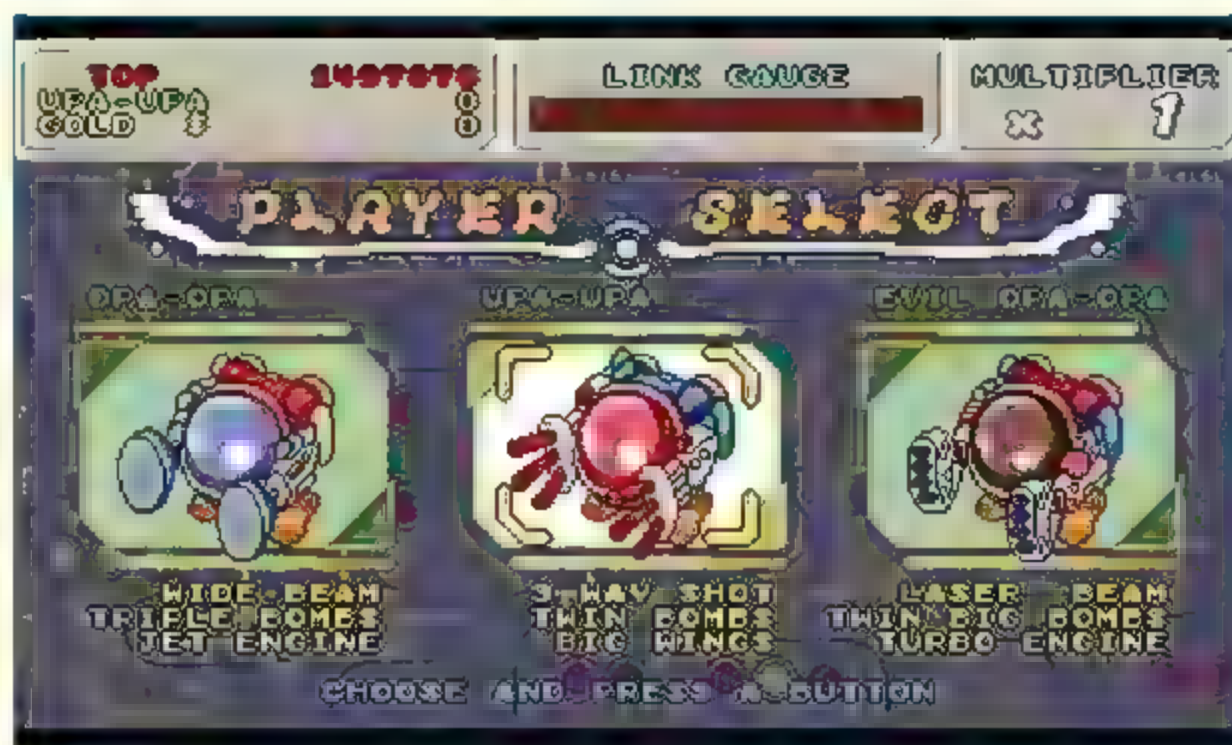


PS2で発表されたシステム16版『II』の移植だが、画面は立体視対応になり、さらにワイド画面により広がった。下画面では英文テキストの和訳が流れ、よりストーリーが楽しめるように

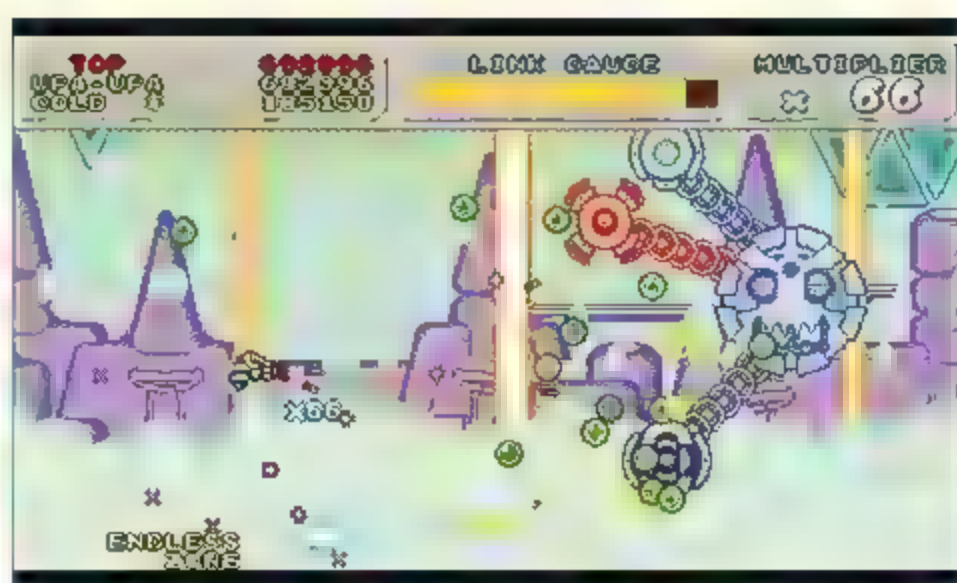
DEAD OR COIN? 一攫千金 リンク・ループ・ランド

エンドレスモードことリンク・ループ・ランド。ひたすら敵基地を殲滅し続けるこのモードでは、いかに長く生き残り、いかに稼ぐかといった短期集中的な楽しみがある。なおBGMは並木学氏による新曲「ENDLESS LOVE」。ゴールのない戦いを熱く切ないメロディが応援してくれる。

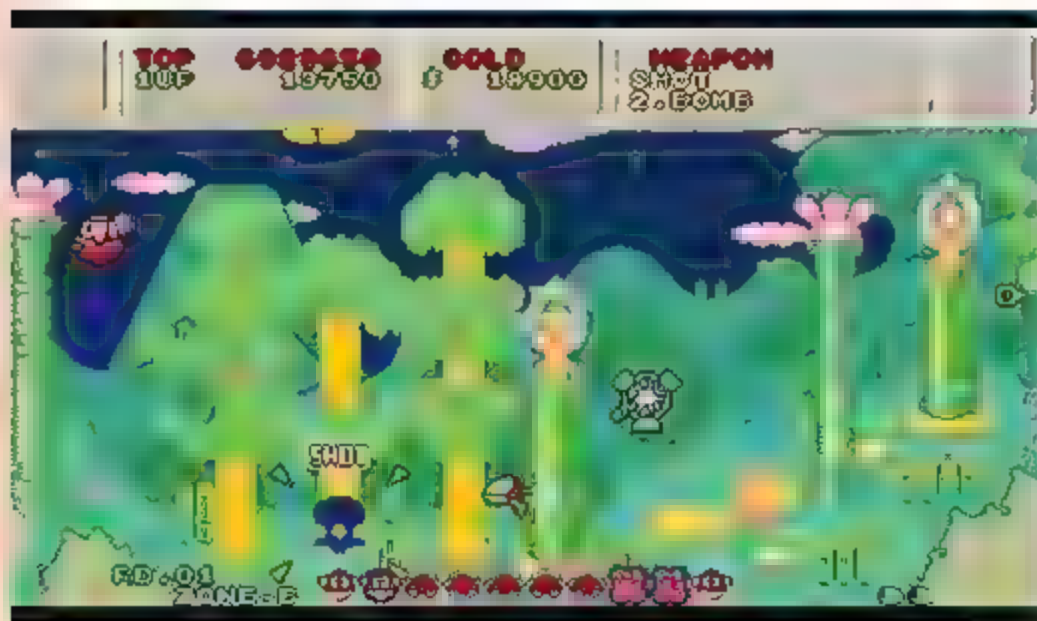
7ウェイショットも裸足で逃げ出す12ウェイショット。画面内コイン全自動回収というオマケ付きだ



最初はウパウパだけだが、ある条件を満たすことで計3体のプレイヤーキャラから選択することができる



基地を全滅させるとボスが登場、倒すと基地が復活。どんどん激しくなる敵の猛攻かつ1分1秒でも長く生き延びろ!



1インストックで一定額を超えるときさまざまな機能が追加される。写真は隠しショップがわかるショップマーカー

いーんとオパオパに吸い寄せられる。3DSの操作性でコイン集めに振り回されるのはつらいので、指に優しいアレンジ万歳だ。

ダブルの夢のもうひとつは、完全新作の「リンクループランド」。主人公はウパウパで、ゴールドラッシュの惑星に「借金を返すんだ……」と旅立つ。重い葛藤を抱えた兄とのギャップがスゴい!

稼ぎ放題のスコアアタックゲームで、終わりのないエンドレスモード。ウパウパは最初から時間無

制限の3ウェイショットを装備し、ショップをなくす大胆な変更が施された。従来の「ファンタジーゾーン」は「こうあるべき」から「こうなってもいい」という可能性の領域に踏み出しているのだ。

敵の密度も高いし、自機の手数も多い。ダメージを受けると装備を失うが「リペアラ」に触れるとすぐに復活。それを放置しておくとフィーバールンに変化して12ウェイショットとなる大サービス。コインを取るとリンクゲージが増え、満タンにするとスコアの倍率アップ。もっと、もっとコインを! 撃って壊して稼ぐ、派手な火力を与えられてまた稼ぐ、前のめりの無限ループが止まらない。

初代は名作だったが完全無欠じゃない。このモードは「コイン稼ぎが破壊を加速する」という原点の気持ちよさを濃縮し、時間あたりのゲーム密度を高くして「現代のSTG」を成立させている。本作には懐かしさと「2014年の今」が詰まっているのだ。

英雄の子どももまた英雄に
オパオパJr.の小さな戦い

ファンタジーゾーン Gear
オパオパJr.の冒険



■ゲームギア ■サンリツ電気
■1991年7月19日 ■3900円(税抜)
©SEGA REPROGRAMMED BY SANRITSU 1991 ©SIMS

Text ジストリアス(フリーライター)



ファンタジーゾーンGear
オパオパJr.の冒険
1991年7月 ゲームギア

SEGA AGES 2500シリーズ
Vol.33 ファンタジーゾーン
コンプリートコレクション
2008年9月 プレイステーション2

ファンタジーゾーン
コンプリートコレクション
2014年4月 PlayStation®Network
PlayStation®2アーカイブス

新世代ファンタジーゾーン 英雄の息子、オパオパJr.

本作、『ファンタジーゾーン Gear ar』はゲームギアで発売されたオリジナル作品。初代『ファンタジーゾーン』の主人公にして、大きな戦いを経て英雄となったオパオパに子どもが生まれ、その子どもが主役となったシリーズ初の世代交代作品である。

基本的なルールは歴代作品と同じく、フィールド内に点在する前線基地を撃破し、敵が落としたコインを集めてパーツを買ってパワーアップ、すべての前線基地を撃

破後に現れるボスを倒す。

だが、本作はどうにも難易度が高い。その要因とされるのは、ゲームギアの粗い画面だろう。全体的ににじんで見える液晶が見にくく、敵との距離が近いので、下手に動き回ると突然目の前に敵が現れる「正面衝突」が後を絶たない。また、オパオパJr.、自身の当たり判定も大きいようで、歴代シリーズの定石、前線基地に近寄りつつショットとボムを撃ち込み素早く撃破する、というのも本作では危険な行為である。オパオパJr.から見た世界はなんと広く、危険に満ちているのだろう。

だから、本作には独特のルールが存在する。まず店で買ったアイテムは、ボス戦以外であればいつでもポーズをかけて切り替えられること。たとえばウェイショットやヘビーボムといった強力な武器をあらかじめ買っておいて、ボス直前までは別の武器で戦う。道中では敵の不意打ちを防ぐためにシールドを付けて戦うが、ボス戦では長期戦を想定し、連打で指が疲れないようにショットが自動連射になるオートショットにするなど、ほかのシリーズにはない戦略性が組み込まれている。

また、武器自体もユニークなも



1作目のようにカッフルな見た目だが、難易度は高い。体当たりを仕掛けるボスが最初に登場したり、画面が狭くて無闇に動き回るのも危険。駆け出しのオパオパJr.には、父のように飄爽と戦場を駆けるのはまだ難しいもよう





のが多い、敵を自動で追いかけるホーミングミサイルや、後ろにも攻撃できるバックショットなどは、使用無制限ということもあってすこぶる使い勝手がいいし、ため撃ちで強力なショットを前方に撃ち出すフラッシュアタックは、シールドとの併用こそできないものの、前線基地なら一撃、大体のボスでも3発で沈むほどの超火力で、一転して『R-TYPE』のような狙い澄ました一撃に集中するゲームに変えてしまう。視界がおぼつかないオパオパJr.は、多彩な武器で奮闘するのだ。

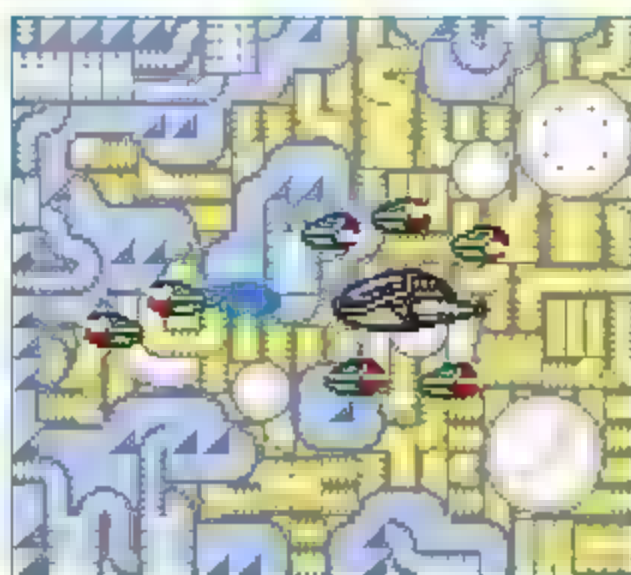
なお、『ファンタジーゾーンコンプリートコレクション』（15ページ参照）に収録されているバージョンであれば、オートショットすらも上回る連射機能が標準装備されており、さらにゲームギアでは残像や光の反射で実機で遊ぶには少々厳しかった画面がクッキリ映るなど、発売当時よりはるかに遊びやすい環境がそろっているのも嬉しいところだ。

現代の便利さに甘えないゲームギアで遊んでみる

ただ、できれば本作を一度ゲームギアの実機で遊んでほしいと思う。当時は連射装置も、家庭用のテレビでゲームギアを遊ぶ方法もなかった。ごついゲームギアの本体をわしづかみにして、解像度の低いゲーム画面をにらみつけて懸命にボタンをたたく。正直、長時間のプレイには向いていない。だからこそ、本作のゲームバランスはそれらを考慮して成り立っている。派手な立ち回りが危険なので、あまり身動きを取らずに戦えるようにバックショットやツインミサイルといった多角的な武器を用意し、オートショットやフラッシュアタックなどでボスをより早く倒す。連射機能を使えば簡単になるが、頼らずにクリアすれば達成感はさらに上がるだろう。そしてあれこれ工夫するからこそ、小さな戦士オパオパJr.との一体感がより強まると思うのだ。

戦いの果てに...

単身敵基地へと乗り込んだオパオパJr.。巨大兵器を倒し、中から現れたのは自分たちに似た姿を持つ謎の敵。こちらの攻撃が通用せず、敵の放つミサイルに直撃したその時、意外な終局が待っていた。



謎の敵に追い込まれるも、仲間たちが救援に駆けつける。最後の一撃が放たれた!



仲間たちに連れられて、オパオパJr.は基地を脱出。こうして彼の冒険は幕を閉じた

初代に勝ちにいった「スーパー」
サンソフトのすごい技術力

スーパー ファンタジーゾーン



■メガドライブ ■サンソフト
■1992年1月14日 ■6800円(税抜)
©1992 SJNSOFT ©SEGA

Text 多根清史(フリーライター)



徹底した 初代アーケード版へのこだわり

セガのハードでアーケード版『ファンタジーゾーン』を再現したソフトは遊べないのか……PCエンジン版の出来がよかった移植から数年、ついに登場した本作は、ファンタジーゾーンの平和を守ったオパオパのようにセガユーザーが待ち焦がれていた救世主だった。一応は続編の位置づけだが、スーパーファミではなくメガドラなのに「スーパー」と冠する思い切ったタイトル。それは『II』の続きに甘んじることなく、ハード的にも

スーパーファンタジーゾーン

1992年1月 メガドライブ

スーパーファンタジーゾーン

2008年5月 Wiiバーチャル 1人ソール

SEGA AGES 2500シリーズ

Vol.33 ファンタジーゾーン

コンプリートコレクション

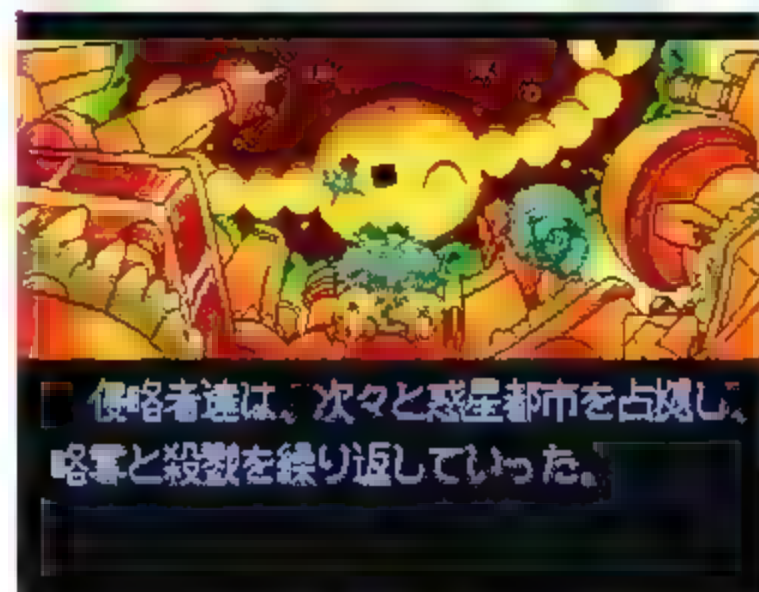
2008年9月 プレイステーション2

ファンタジーゾーン

コンプリートコレクション

2014年4月 PlayStation®Network

PlayStation®2アーカイブス



はるか高みにあった初代さえ超えようとする決意の現れ。システムも初代ほぼそのまま。数発の攻撃に耐える体力制ではなく残機制で、『II』のように裏表面のワープもないストリートな作りだ。パステル調のグラフィックも音楽も、まるで初代のように。そうサラツと言えることが、どれほどスゴかったか。少し濃いめではあるが鮮やかな色使い、新曲もノイズの目立たないサンバ調。くすんだ色やギンギン音というメガドラのイメージをいい意味で裏切ってる。第一印象もバツグンだが、プレイするにつれ感動は強まるばかり。

前線基地は細かなアニメの動きがあり、ダメージが蓄積すると色も変わる。基地の位置がわかるレーダーや、多重スクロールが全ステージで実現してるうえに、ボス戦にも背景があり、ショットの撃ち込み音や破壊音もすべて初代と同じ。セガハードに『ファンタジーゾーン』が帰ってきた！と実感が込み上げてきたのだ。開発・販売は、『ファンタジーゾーン』と『II』をファミコンに移植したサンソフト。『ファンタジーゾーン』が遊べるのはセガハードだけ……という特権を奪った因縁のメーカーだが、昨日の敵は今





特定の武器による瞬殺パターンに、主人公と同型のボスなど、初代を意識した場面も多い

日の友。どの家庭用ハードも初代の後を追うので精いっぱいの中で「スーパー」Ⅱ勝ちに行ったのは、ファミコン版『アフターバーナーⅡ』をすごい完成度で移植したセガ大好きな同社ならではだろう。初代からの最大の変更点は、ショットとボムに加え「スペシャルウェポン」のカテゴリが設けられたこと。メガドラパッドに合わせて攻撃ボタンが3つに増えて「制限なく使えるボム」と「弾数制限のある武器」が同時に使えるようになった。ツインボムを装備しながら、ヘビーボムを撃てるのだ。それに伴って、ショップの品ぞろえも一気に充実。ショット系統では手裏剣を撃つクロスラング、ボムでは4つのミサイルが追尾するカルテットミサイルなどが「スーパー」を主張してる？

各ステージはどこか初代を思わせる雰囲気。裏ワザにより初代のBGMでプレイできるが、違和感ゼロだ。とはいえステージ4では暗闇が広がり、ステージ6では前線基地が配置された地面には電流が流れている。それぞれスーパーライト（照明）やラバーブーツ（電気を遮断）といった新パーツの出版だ。ボスたちは「種を飛ばす」「分裂する」「触手を振り回す」「ビームを撃つ」など初代のパターンを踏襲しつつ、戦いの面白さは負けず劣らず。「これを買えば勝てる」も健在で、オパオパを吸い込む厄介なブーカ（ステージ3）もバックファイア×3で瞬殺。後半のステージでは前線基地も硬くなっている。ハリーケーンやサンダーボルトの火力もないとつらい。攻略に「買い物」のウェイトがより大きくなっている。

最終面でのボスラッシュはもちろん、ラスボス第一段階の姿はオパパそっくり。しかし、あの巨体がかびかび動き回るのはビックリだ。ここまで高い技術力があるなら、初代をメガドラに完全移植してほしかったなあ……とは言わないお約束です。

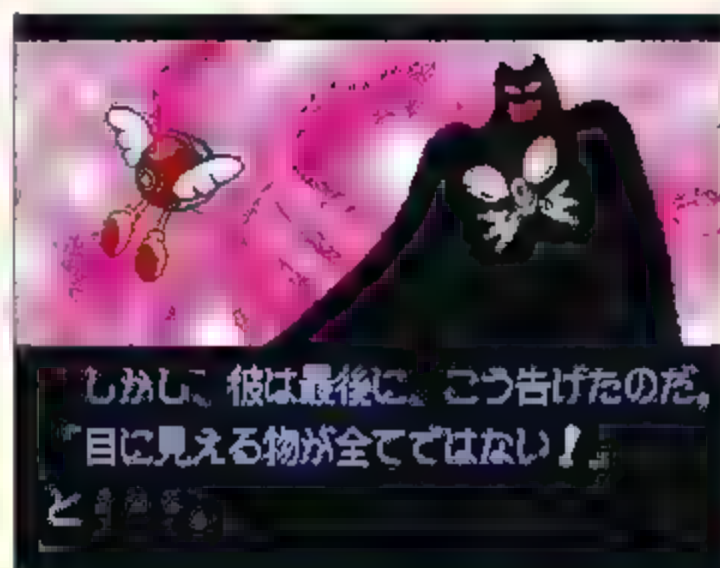
戦いの果てに…

復活したボスたちを破り、自分と似た姿を持つ巨大兵器「ネクサス-PA」を撃破すると、現れたのはダークマスターと名乗る悪の意志と、その分身であった。オパオパは戦いに勝利、この世界は守られた。



異空間で、ダークマスターの分身と一騎打ち。光と闇の果てしないバトル！

敵の正体はシャドウワールドの支配者。ファイトワールドの侵略が目的だった



しかし、彼は最後に、こう告げたのだ。
「目に見える物が全てではない！」
と

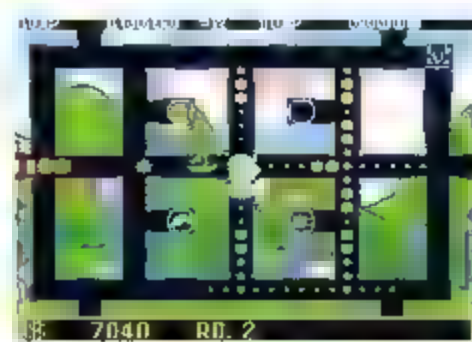
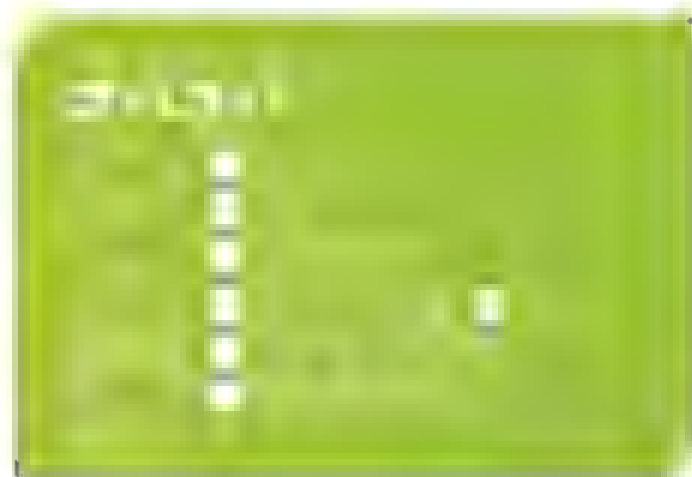
ファンタジーゾーン スピンオフ

Text=ジストリアス(フリーライター)

『ファンタジーゾーン』シリーズが初めてシューティングゲーム以外のジャンルでゲームを発売、そんなスピンオフタイトルの1作目がこの『オパオパ』だ。本作ではオパオパの弟であるウパウパが2Pキャラとして初登場。ステージ内コインの全回収を目指す、いわゆる『パックマン』のようなドットイートゲームとなっている。

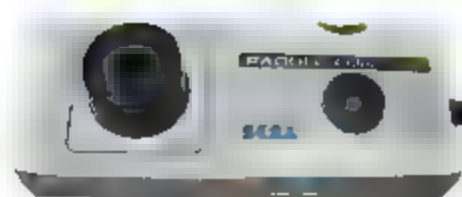
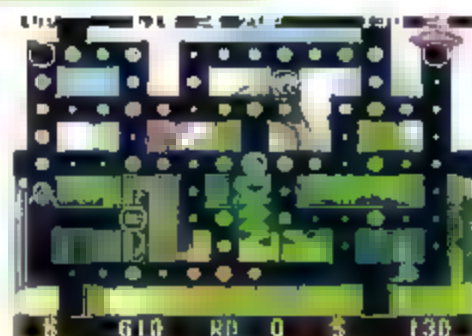
とはいえ、そこはコインが重要視される『ファンタジーゾーン』。本作では単にコインを集めるだけではなく、原作でおなじみのパワーアップアイテムをステージ内に配置、それぞれ金額を支払うことで使用可能となる。スピードアップのビッグウイングは基本で、ほかにはフィールド内の敵を直接攻撃できるようになるショット系やボム系の武器、極めつけは一定時間スピードアップ+完全無敵で、体当たりで敵をどんどん倒せるトップパワーなんてものもあるが、買ったアイテムが値上がりする物価高騰も健在で、散財しているとすぐにオケラになってしまうのも原作どおり。

本作の家庭用移植ではセガ・マークIII版が発売され、『ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』ではアーケード版とともに遊ぶことができる。アーケード版に比べてマップ内のコインが減ってはいるが、こちらも2人同時プレイが可能。コインを奪い合う対戦もよし、互いに節約しつつコインの全回収を目指す協力的なプレイもよし、原作のアレンジBGMにノリながら気ままに遊ぼう。



武器があれば敵を蹴散らす豪快なプレイも可能だが、節約となるとルート選択が重要に

セガ・マークIII版。配置コインの枚数以外はおおむねアーケード版と変わらない内容



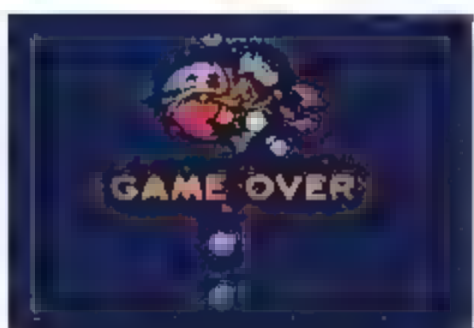
パドル コントロール

本作をプレイするために必要な特殊コントローラ。ボリュームをひねることで緩急をつけた機敏な動きを可能とする



迫るイン石を前にパドルを回してかわす。多彩な顔芸に思わず集中力が乱れる?

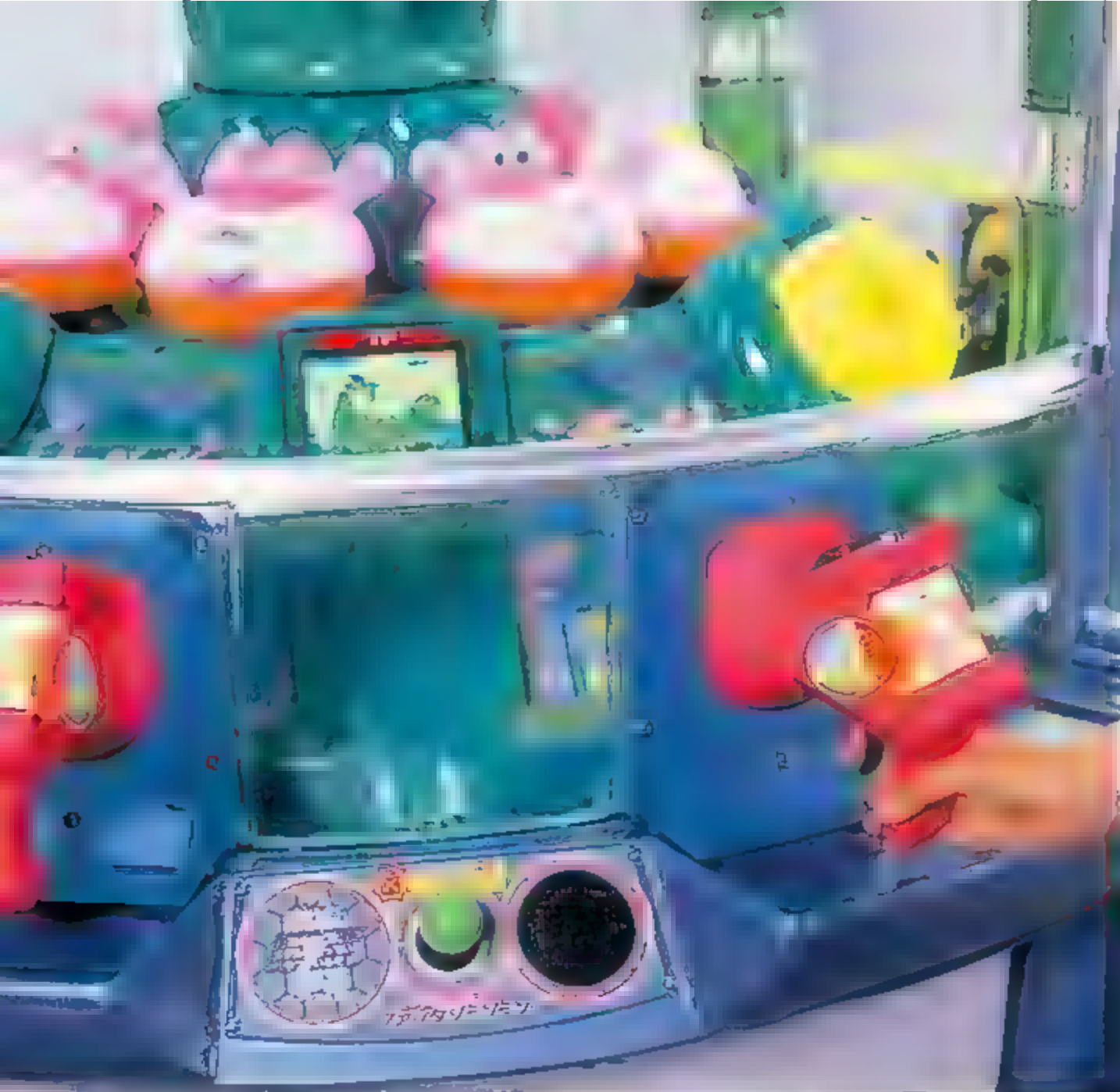
ゲームオーバー画面。無残に破壊されたオパオパ。イン石から惑星も身を守るのはヘビーだぜ



惑星にイン石が接近! この危機に立ち上がったのがわれらがオパオパブラザーズ、惑星の周辺をぐるぐる回って、片っ端からイン石を破壊し、惑星を防衛せよ!

本作は一風変わった防衛型シューティング。プレイヤーは惑星外周を衛星軌道のように移動し、360度から画面中央に位置する惑星目がけて押し寄せるイン石をひたすら撃ちまくる。ルールは非常にシンプルな分、攻略も至ってシンプル、「とにかく連射してイン石をぶっ壊せ!」。本作のプレイにはパドルコントロール(右写真参照)が必要で、左手のボリュームを回しイン石を正確に捕捉しつつ、右手でひたすらショット連射という予想以上に体力を使うゲームであった(惑星に耐久力があるので、時には無理にイン石を迎撃しようとせずに、あえて惑星に耐えてもらうという攻略法もある)。これもまた『オパオパ』同様に、1人では少々荷が重く、弟(ウパウパ)の手も借りたくなる、2人同時プレイ推奨ゲームと言えるだろう。

本作も『ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』で晴れて初移植となり、パドルコントロールによる独特の移動方法は「方向キーで左回りか右回りに一定速度で移動」か「アナログスティックの入力で、半ばワープするかのように直接スティック入力方向へ向く」という二つの形式から選ぶようになった。自動連射機能のおかげで連射の負担も減ったので、より多くのイン石を撃ちまろう。



『ファンタジーゾーン』メダルゲーム1作目。回転しながら上下に動くドラリンフラーに向かって、メダル1枚を放物線を描くように撃ち出して乗せるのが基本ルール。手元のモニターではゲーム画面が映し出され、ボス戦などを見て楽しめた。



メダルゲームになったファンタジーゾーン

Text = ジストリアス(フリーライター)



メダルゲーム2作目。こちらは射的のようなゲームで、メダルを1枚入れることでオパオパのショットが5発補充され、ゲーム画面内を行き交う敵キャラを狙い撃つというもの。敵を倒すことでランダムに武器が手に入り、広範囲の敵を殲滅できたり、また一定数敵を倒すことでボス戦に突入、撃破することで大量のメダルが手に入る。また一部ステージでは、セガ・マークⅢ版のボスが登場するといったサプライズもあった。



時は2009年、携帯ゲーム機といえばニンテンドーDSとPSPがユーザーをにぎわしていた中、突如『ファンタジーゾーン』が懐かしのLSIゲームとして発売、ファンを驚かせた。

ゲームを開始すると「OPA-OPA!」のジングルとともに、オパオパが上からゆっくり登場。そして基地レーダーとともに流れてくるソーサン(X字型のザコ)をショットで倒し、放物線を描いて投下されたボムがドラリンフラー(ステージ1の基地)に直撃すると、効果音とともに地上へ墜落する。小さなディスプレイに描かれたグラフィックは質素だが、その動きはまさしく『ファンタジーゾーン』そのもの。

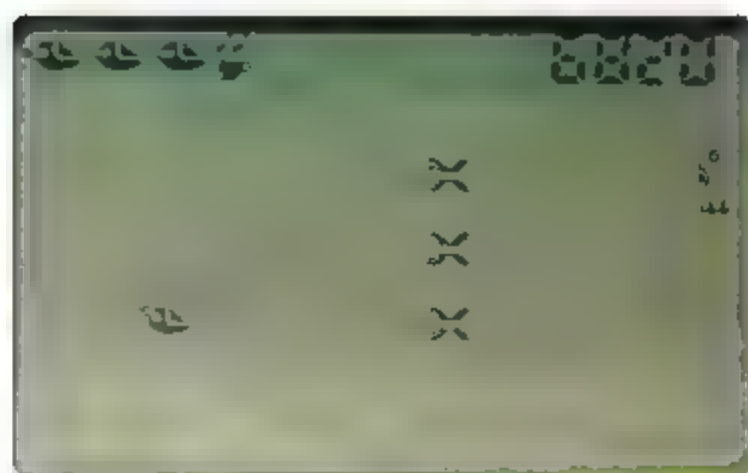
そして本作には4体ボスが登場するが、そのうち2体がクラブンガーとウインクロン! かつてセガ・マークIII版で「再現不可能」として差し替えられたボスたちを、それぞれゲーム内の3体の敵キャラを組み合わせることで再現。またクラブンガーが登場するステージ3はすべて基地が地上にあるなど、ドリミッカの再現まで果たす。

ショップもヘビーボムも親父の涙もないけど、これは確かに『ファンタジーゾーン』。ハードの制約をセンスで覆す、職人魂ここにあり!

無茶移植なんて呼ばせない!
2009年製LSIゲーム
『ファンタジーゾーン』の底力
Text=ジストリアス(フリーライター)

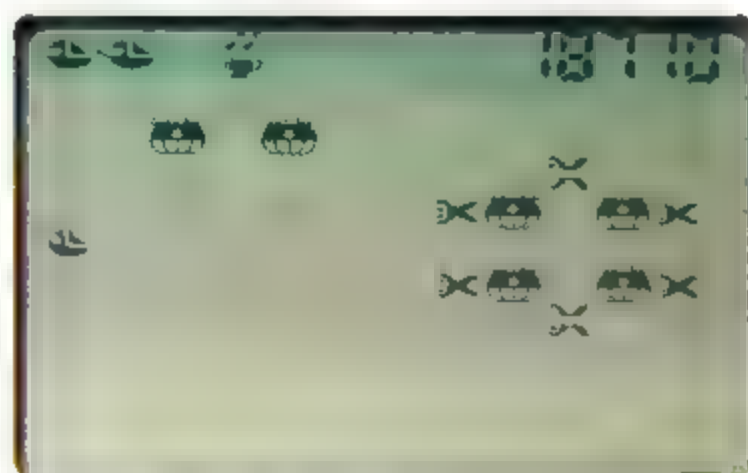


ポケットサイズの激闘! 待ち受ける4体のボス



弱点: 口
スタンパロン

上下に移動しつつ、3方向に散開するソーサンを吐き出してくる。口が開いた瞬間のみダメージが入り、接近状態ならショット連射で瞬殺可能。



弱点: 回転するソーサン
回転するソーサン

攻撃方法は下からドラリンフラーを2体上昇させるものに変化。原作と違いボスの真上への攻撃がないので、頭上が安全地帯になっている。



弱点: ソーサン状の触手
クラブンガー

本作最強のボス。交差する触手から発射される広範囲ショットは上、下とキッチリ避けよう。関節部のソーサン目がけてひたすら撃つべし!



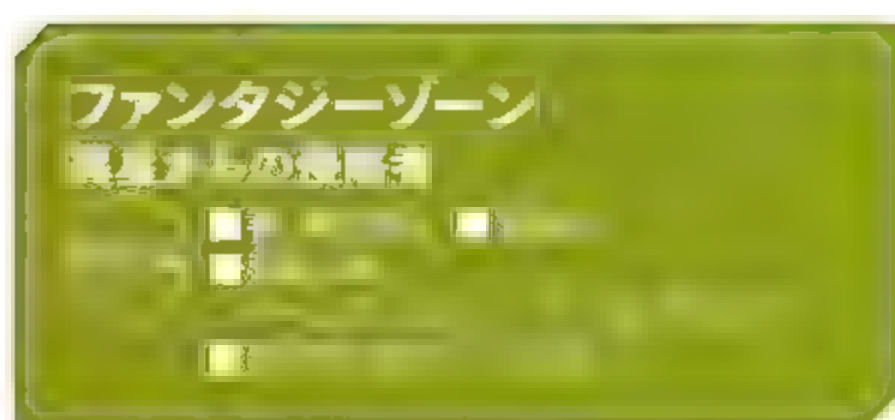
弱点: 中央のドラリンフラー
ウインクロン

動きの再現度の高さに驚くが、原作と違って回転速度は一定なので落ち着いて戦おう。ショットが当たらないので、上からボムで狙い撃ちだ。



『ファンタジーゾーン』 ゲームブック化 してみたら こうなった

Text=塩田信之(フリーライター)
『ファンタジーゾーン』関連書籍には、当時盛んに出版されていたゲームブックも存在していた。それがどのようなものだったのか、およそ27年前にそのゲームブックを書いた著者自身が振り返ってみた。



双葉社の『冒険ゲームブック』シリーズには、一般的な本文縦書きのタイプと、低年齢層(小学校低学年くらい)に向けた本文横書きタイプの2種類があった。一般向けであっても読者想定は小学校高学年から中学生くらいを意識していたので、どちらにしてもゲーム性や文章は基本的にそれほど難しくしないというのが双葉社ゲームブックだったのだけれど、低年齢層向けのものは“より簡単に”という方向性で作られていた。この1作目は低年齢層向けに企画されたもので、単純にシューティングゲームをそのままゲームブックにするのは厳しいということもあって、子どもたちにも人気のRPG的ストーリー仕立てにしている。主人公は人間の男の子で、オパオパは主人公の友達の機械生命体という設定。さらに女の子と知性を持つドラゴン族の少年による4人パーティで惑星プラリーフを冒険する、原作の要素は端々に見えるがほとんどオリジナルストーリーになっている。これは、当時RPGのゲームブックを担当したいと願っていた自分には渡りに船みたいな話で嬉々として書いていたのだが、同時に原作ゲームをよくゲームセンターで遊んでいる身でもあったので、買い物やボス戦の雰囲気など、原作を意識した描写を楽しんでいることが見て取れる内容になっている。



1作目が意外と中高学年の読者にも受けたのか、一般向けの本文縦書きになった2作目。この頃は海外ゲームブック的なもう少し本格的なゲームにしたいという意識も強かったので、私自身も縦組みにしたいと主張してそうなったのだと思う。それで、双葉社のゲームブックでは異色といえるダイスロールシステム(ページの右上に六面ダイス2個が印刷されている)が採用されることになった。魔法や装備品などにもそういった“本格志向”がうかがえるのだが、その分原作から離れてしまった印象はぬぐえない。舞台となるコロニー名などに『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』(ファミコン移植版)由来のネーミングは見て取れるものの、ストーリー的な共通点はほぼないに等しい。今になって振り返ってみると、1作目のほうが文章的により稚拙ではあるけれど、チェックシートに各キャラのイラストがあってケガをした箇所に×印を書き込むというシステムのほのぼのの感が原作のちょっとメルヘンチックなグラフィックイメージにも合っているように思える。実は「昔ゲームブックをよく遊んでいた」という方からお話を伺う際、意外とよく出てくるのが1作目の話だったりもするので、著者としても思い入れのある作品なのである。



ファンタジーゾーン
ワンポイントステッチ
ポケット Tシャツ

100%コットン 100%ポリエステル

■GEEK LIFE ■各5800円(税抜) ©SEGA

ファンタジーゾーン
でかドット ワンポイントステッチ
Tシャツ

100%コットン 100%ポリエステル

■GEEK LIFE ■各5800円(税抜) ©SEGA



GEEK LIFE STORE 公式サイト
<http://geeklife.jp/>

ファンタジーゾーン Tシャツ&サウンド

『ファンタジーゾーン』をファッションや音楽で楽しむ。この夏発売された新作Tシャツと、現在配信中のサントラを紹介!

Text:編集部

【Vol.1収録内容】・アーケード版『ファンタジーゾーン』オリジナル曲収録・PS2『SEGA AGES 2500シリーズ Vol.3 ファンタジーゾーン』追加曲収録・『ファンタジーゾーン ネオクラシック』オリジナル曲収録・『BLACK JACK』(メダルゲーム)より『OPA OPA! BLACKJACK Naild Ace Version』・Fantasy Zoneアレンジ2008バージョン・『バーチャストライカー4』より『OPA-OPA』・『3Dファンタジーゾーン オバオバブラザーズ』追加曲収録

【Vol.2収録内容】・セガ・マークIII版『ファンタジーゾーン』オリジナル曲収録・アーケード版『オバオバ』オリジナル曲収録・セガマークIII版『オバオバ』PSG音源、FM音源、各オリジナル曲収録

【Vol.3収録内容】・セガマークIII版『ファンタジーゾーンII オバオバの涙』PSG音源、FM音源、各オリジナル曲収録・システム16版『ファンタジーゾーンII オバオバの涙』オリジナル曲収録

ファンタジーゾーン
オリジナルサウンドトラック
Vol.1

100%オリジナルサウンドトラック

■SEGA ■各2500円(税抜) ©SEGA

※ジャケットはVol.1です

『ファンタジーゾーン』の音楽が、iTunesとAmazonにてMP3データで現在配信中! アーケード版1作目はもちろん、各移植作品や他作品で限定的に使われた曲なども収録。Vol.1から3まであるので、好きなタイトルで選ぼう!



どちらも同じ部署で開発された『ファンタジーゾーン』と『スペースハリアー』。そもそも『ファンタジーゾーン』とは『スペースハリアー』の没タイトルで、ハリアーが発進する際の「Welcome to the Fantasy Zone!」というメッセージに名残のある2つは、2Dと疑似3Dの違いはあれど固い絆で結ばれた兄弟作品と言っていい。

前者はパステル調のファンタジー、後者はメタリックなリアル志向。かなり世界観がかけ離れているようだが、『スペースハリアー』のドラゴンランドは地球型星“系”であり、地球、火星、水星……という太陽系と同じく複数の星の集まりだ。そして『ファンタジーゾーン』も水の惑星や火の惑星などさまざまな惑星がまとまったもので、2つが同じ次元の中で別々にあっても全く矛盾はない。

いや、より大きな銀河系の中にわれわれの太陽系があるように、『ファンタジーゾーン』の中にドラゴンランドがあると解釈した作品が、X68000版『ファンタジーゾーン』。隠しステージはズバリ「DRAGON LAND」、条件を満たすと最終面の前にスペハリ世界が現れる。

同じ次元にあったとしても、2つが同じ時代とは限らない。『スペースハリアー』のほうがメカが多くて未来のイメージが強いが、「超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物」という結構ファンタジーな設定だったりする。

惑星間の公式通貨があり、大恐慌が起きるほど経済が発達し、オパオパが属するスペースギルドのある『ファンタジーゾーン』のほうが、実は近代チック。所属がよくわからないハリアーに助けを求めている『スペースハリアー』はギルドがまだなかった過去で、『ファンタジーゾーン』はその後の出来事とするのが自然だろう。

続編の『スペースハリアーII』も含めると、その確信はさらに深まる。前作から10年後の事件なが

『ファンタジーゾーン』と『スペースハリアー』のクロスオーバー

Text=多根清史(フリーライター)



当時のチラシより。裏面のストーリー紹介では「超能力戦士ハリアーと激しい戦いをくりひろげた魔生物軍団が、今度はファンタジーゾーンを襲撃した」という、クロスオーバー的ストーリーが予定されていたようだ

ら、騎士の甲冑やメデューサっぽい怪物など、『スペースハリアーII』には中世ファンタジーのにおいが強く漂っている。人類がさまざまな惑星に入植し、ある星では近代から中世に逆戻りしてしまった……というほど不安定だった時代で、惑星間を束ねるギルドの成立は難しかったのだ。

技術的や生態系的に見ても、『ファンタジーゾーン』は『スペースハリアー』よりも時系列的に後の可能性が高い。顔面系ザコの「IDA」がボスキャラ「IDA-2」に出世し、前はなかった分裂・合体の機能を得る進化をした。彫りが深くて怖すぎる顔がファンシーになったのも、パステル調の世界への“適応”だ。先述したX68000版『ファンタジーゾーン』では、『スペースハリアー』では破壊不能だったスタンレイが破壊できるようになった。しかも前線基地として10基も「量産」までしているのだから、技術のブレイクスルーがあったのだ。

2つの世界はPCエンジンCD-ROM2用ソフト『スペースファンタジーゾーン』で融合するはずが、発売中止という悲劇。まだそちらの復刻もあきらめていないけれど、『スペースハリアー』風の世界でコインもありショップもあり、オパオパも出演する『プラネットハリアーズ』の家庭用への移植で手を打とうじゃないですか。どうですかセガさん！

64ビット級の幻の新作!?

かつて存在したセガサターン専門誌「サターンFAN」1997年20号に掲載された連載コーナー「SEGA CS開発室日記 第7回」で、『ファンタジーゾーン』の企画者であり、当時セガに在籍していた石井洋児氏（次ページからインタビューを掲載）は、初代『ファンタジーゾーン』に続編の構想があったことを明かしていた。その内容は次のとおり。

石井 『ファンタジーゾーン』は最後の敵が主人公オパオパの父親だった、という結末で幕を閉じますが、実はこれに続く物語があるんです。その名も「オパオパ伝説」といって、シリーズ化の構想があったんですよ。オパオパに息子が生まれ、のんびりロッキングチェアに揺られて過ごす（笑）幸せな生活を送っていました。そこへ新たな敵が現れ、政府は再度オパオパに出動を要請するんです。でも先の戦いで争いのむなしさを知ったオパオパは、これを拒否します。戦いを知らない息子は、そんな父親を意気地なしと罵り、制止する声も聞かずに出撃する……。とここまでがオープニングで、続編は息子が主人公になってゲームが……。

当時、この石井氏の発言をまとめて記事にしたのが、現在『3D ファンタジーゾーン』プロデューサ

幻の続編構想 『オパオパ伝説』とは!?

Text=編集部

ーとしておなじみのセガ・奥成洋輔氏であったという。『オパオパ伝説』の構想はいつ頃あったものなのか、あらためて石井氏に伺ってみた。

石井 業務用ゲームの制作から、家庭用ゲーム（サターン）の制作へ移動し、サターン・ソフトの総合プロデューサーとして仕事に従事していた時のことです。サターンではそれまでできなかったCG処理が可能となったこともあり、続編の希望も多かった『ファンタジーゾーン』をCGで制作しようかと考えていました。ただ実際は、ほかのソフトのプロデュースに追われ、余裕もなく、立ち上げることはできませんでした。

なんと、サターンで石井氏自身による『ファンタジーゾーン』完全新作の構想があったとは！

奥成氏プロデュースの新作『3D ファンタジーゾーンIIダブル』が、ゲーム内容のみならず、原作のストーリーも大切に広げている背景には、石井氏の『オパオパ伝説』構想を奥成氏が直接聞いていたことも影響しているのかもしれない……。

だまされて買わないように

『ファンタジーゾーン』を語るうえで避けて通れないソフトがある。PCエンジンCD-ROM2用ソフトとして開発され、NECアベニューから発売予定であったが発売中止（※）になった『スペースファンタジーゾーン』だ。『ファンタジーゾーン』の世界観で『スペースハリアー』風3Dシューティングという、夢のような夢のままで終わったソフトであり、PCエンジンユーザーにとって数あるトラウマゲームのひとつである（ほかにもあるのか）。

ところが、なんとニセモノが出回っている。パッケージや帯に、ご丁寧にあるはずのないバーコードまで精巧に載せて、数万円の高価な値段で取引されているのだ。そもそもサンプル以外には一切流通も製造もされておらず、入手したからといって正常に動くかどうかはわからない。間違っても絶対に入札・落札などしないように！

幻の未発売ソフトがなぜか ネットオークションに……

Text=編集部



マスコミ向けのサンプルROMがオークションに出るようなことは過去にもあったが、近年はパッケージや帯まで偽造して出品されている。要するに詐欺です。

※ 発売中止の経緯については、本誌の前身である「ゲームサイド」のさらに前身の「ユージー」がかつて、『スペースファンタジーゾーン』の開発にNECアベニュー在籍時にかかわった多田俊雄氏への取材記事載せており、その記事は「ゲーム職人 第0集」（マイクロマガジン社）に再録されている。



『ファンタジーゾーン』メインプランナー

石井洋児 Yoji Ishii インタビュー

Profile

1978年にセガ・エンタープライゼス（現・セガ）入社。アーケードゲーム『ファンタジーゾーン』『ハンゴオン』『アウトラン』などの企画ディレクションを担当。その後、コンシューマ部門に移り、セガサターン『ナイツ』『パンツァードラグーン』『サクラ大戦』など数々のゲームをプロデュース。2010年に株式会社アーゼストを設立、同社代表取締役社長。2012年稼働『メダルdeファンタジーゾーン』の企画にも関わる。

Interview—多根清史（フリーライター）、山本悠作（編集部）

『グラディウスキラー』として生まれた『ファンタジーゾーン』

——『ファンタジーゾーン』の企画はどうやって生まれたんでしょう？

石井 このゲームを手がけた時というのは、コナミさんの『グラディウス』が爆発的なヒットを飛ばしていて、上司から「グラディウスキラーを作れ！」という指示がきまして。当時、セガには強いシューティングゲーム（以下、STG）ってなかったんですよ。あの頃は『ハンゴオン』が出たあとで、体感ゲームはあったんですけど、STGがない。他社さんのヒットゲームを見て、キラータイトルが欲しいと思ったんでしょうね。

——『スタージャッカー』などはセガ好きに好評だったんですが、そうメジャーではなかったですね。使用されたシステム16基板（※1）は当時としてはパワフルなハードで、表現力のすごさに驚かされました。

石井 このシステム16は新しいハードだったにもかかわらず、確かスプライトの数が128しか出なかったんじゃないのかな？ 割とハードルが高い中で、どうやって他社に負けない映像を出して作っていかうかと考えたのを覚えていますね。

——やはりハードの性能から逆算して、ゲームを設計された面もあったんですか？

石井 ディレクターとしてハードの性能をどれだけ使いこなせるかと、私も企画を考えていきました。たとえば、オパオパがやられたときバーンと花火みたいに飛び散りますけど、あれも128個しか（スプライトが）出ないはずが、倍の256個を出してるんですね。フラッシュさせることによって、（粒子の）数をいっぱい出すようにしたりとか。あとこのハードですと、スプライトが横方向に何個も並べることに制限があったので、『グラディウス』のレーザーみたいな（画面の端まで一直線に伸びる）ものができなかったんですね。それで背景を書き換えて大きなレーザーを出してとか、そういう工夫をしまして。つまりあれは斜め方向には物理的に出せないんですよ。そうやってお客様にとっては面白いものに見えるように調整しましたね。

——パステル調の世界観は『グラディウス』のメタリックな世界観に対抗して？

石井 最初は上司から『グラディウス』に対抗してスペースSTGを作ってくれて言われて。背景も宇宙空間でと。でも、同じもの作っても、お客様にとって面白いのかなと疑問がありましたし、自分自身もやるんだった

※1 システム16基板 アーケードでは初の16ビットCPUを搭載したマザーボード。1986年から1995年までセガのさまざまなゲームに使用された。初期のシステム16Aに続き、中期以降はズーム機能の追加とコピー防止強化を施されたシステム16Bが登場。ちなみに海外のみに流通したものが存在し、時期的にpre SYSTEM16と呼ばれている。余談だが『ハンゴオン』（1985年）の基板が開発時にはSYSTEM16と呼ばれていたことはあまり知られていない。

ら派手なのを作りたいなと思ったんですね。それでデザイナーにも、パステル調で明るい画面というオーダーを出したんです。

それ以前のSTGって、メタリックで冷たいイメージがありましたね。

石井 これが出る3年前の『ゼビウス』とか、まさにそうですね。それとは違った、ポップな感じで明るいのを作りたいなと思って。

オパオパの名前の由来は何でしょう？

石井 ブラジルだと喜んだときに「オーパー！」って言いますよね。そもそも、ゲーム全体をサンバのイメージで作ったことがあるんです。背景もそうですが、音楽もサンバ調で派手なポップな感じでやってくれとオーダーして。だから、最初はタイトルも『オパオパ』にするつもりで。いろいろあって『ファンタジーゾーン』になったんです。

ポップなゲームということで、セガには縁の薄かった女性ユーザーも視野にあった？

石井 あったんですけど、ただ作ったものが見た目とは違って結構ハードなゲームだったので、難しいところもあったりしてね。

——ほとんどの横スクロールSTGは、左から右に進みますよね。左右の端が繋がった任意スクロールで、その中で一定数のターゲットを倒す『ディフェンダー』(※2)スタイ

ルを選ばれたのはどうしてでしょう？

石井 どうせ作るんだったら今までにないものを作りたいかなってですね。『これ「グラディウス」の延長だよな」と思われるものじゃないって、全く新しいものにしたい。ずっと一方向に進むんじゃないという気持ちもあったし、それにこの前に作った『フリッキー』も左右スクロールだったんです。要は、そのタイプが好きなんです。グッと進んできゅーっと方向を変えて戻ってくる感じが。

——『フリッキー』も慣性が働いて、画面を左右に振り回す感じが似ていますね。

石井 それに、あまり面数(ステージのデータ)を持ってないようなハードだった事情もあるんです。『フリッキー』なんか、もっと少ない面数でどれだけ空間を広く使える感じにしようかという挑戦がありました。さっきの話に出ましたが、『ディフェンダー』も大好きでしたし、『ドロール』(※3)って海外ゲームがあったんですけどやっぱり左右スクロールしてるんですね。あの辺の動きがとっても好きだったんです。

——「10個の前線基地を倒せばボスが出現」という仕様にしたのはなぜでしょう？

石井 私自身はあまりSTGが得意じゃなかったんですよ、プレイヤーとして。あまりS

TGは遊ばなかったし、『フリッキー』も迷子すべて回収するゲームでしたが、ドットイートゲームが好きだったんです。基地が10あるのも、自分にとってはドットなんです。空間上に配置された基地を取っていくという。

——カラフルな世界観のステージが8つもありますが、参考にされた資料はありますか？

石井 特になかったです。今までにないものを作ろうと思って、全くのゼロから考え出して。でも、最後にお父さんが出るのは映画の影響を受けてますね。「スター・ウォーズ」のパロディをやっつけようと思って。

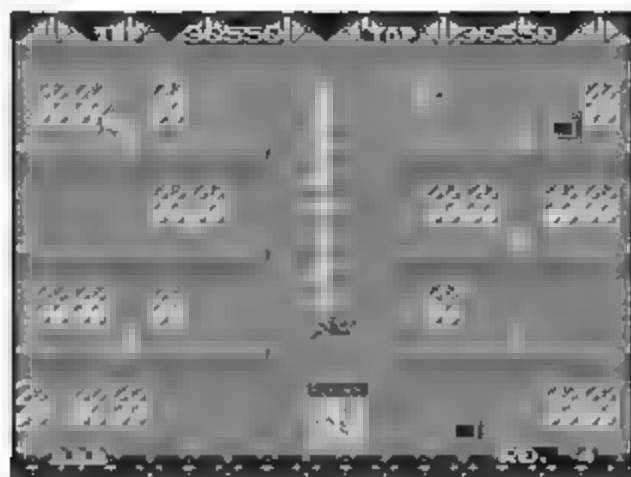
パーツショップのアイデアは「自動車のチューニング」から

『ファンタジーゾーン』の買い物システムも大きな衝撃でした。「パーツを買ってパワーアップ」も、やはり『グラディウス』のシステムを意識されて？

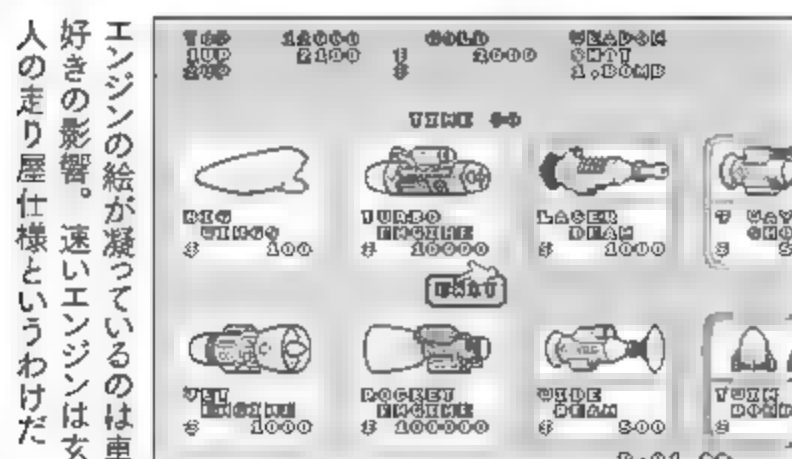
石井 当然、「パワーアップできるSTG」からスタートしています。ただ、(パワーアップアイテムに)触るだけでパワーアップするって不自然ですよね。パワーアップするんだったら、チューニングショップなりに行ってパーツを付けて、というのが当たり前だなと。そういう発想から「店で(パーツを)買って

※2『ディフェンダー』 1980年稼働のアーケードゲーム。ウィリアムス発売。

※3『ドロール』 左右に移動して敵と戦いながらさらわれた家族を救出するアクションゲーム。SG 1000に移植された。



こちらは「フリッキー」。ステージを跳びまわり走り回るのが楽しい、ドットイートの進化形だ



エンジンの絵が凝っているのは車好きの影響。速いエンジンは玄人の走り屋仕様というわけだ

チューニング」じゃなきゃおかしいよな、ってところから来ているんです

——「車を改造する」ことが原点なんですね。

石井 車が趣味だったんですね、二輪も四輪も好きだったので。自分で新しいパーツを買って、自分の車をどんどん改良していくイメージ（※4）ですね。店で買う、そこでお金が必要になる。やっぱりゲームを作っていくうえで、不自然なのがイヤだったんですね。パワーアップするなら、自分で組むって当たり前のこと。理屈から考えて、ショップという形になったんですね。

——初代『ドラゴンクエスト』が同年（1986年）ですから、まだ「ゲームの中で買

い物」は珍しかった頃ですね。

石井 今だったらお買い物って当たり前になってますけど、あの時は初めてに近かったんじゃないですね。

——STGの中では間違いなく「史上初のショップ」でしたが、史上初のSTG経済ですよね。パーツの値段調整は苦労されました？

石井 最初から、どんどんインフレさせて値上げしていこうと考えていたんですね。そうしないと、ずっとお金がたまり続けると難易度がおかしくなってしまうので。ただ、ユーザさんが怒るかなとも思いましたね。「何でこんなに上がっちゃうんだよ」と。ヘタに買えないですからね。いろんな要素を入れて、よくまとまったなと思いますけど。

——お金の存在で、オパオパも特殊なキャラクター性が生まれましたよね。コインが飛び散るのを追いかける主人公はほかに例がない。**石井** 要はお金を稼がないとパーツが買えないですからね。そうなんです、必死なんです。だから、最後はドタバタお金を集めて。

——ボスを倒すと自動的にお金が入るんじゃない、散らばったお金を集める、「オパオパがお金を追いかける」面白さも、狙って？

石井 そうですね。大きいコインも小さいコ

インもバラバラに散らばって、取れないと悔しいじゃないですか。そこでもプレイヤーを熱くさせてやろうというのがありましたね。

——パーツの品ぞろえはどうやって決められたんでしょう？

石井 自分としてはSTGで、ボタンをたたくのもうまくなかったんですね。その頃はみんな、1秒間16連射できるかとか流行ってましたよね。それが苦手だったので、連射が遅くともうまうまお買い物をしていったらレーザービームだったり7Wayショットだったり、すべてゲームが成り立つんですね。それはすべてのパーツについて言えることで、「速くボタンをたたけるだけがゲームじゃない」という思いで作りました。

——スマートボムで敵を一掃できるのも、連射ゲームと差別化しようとしたわけですね。

石井 それもお金いっぱいいためないと使えないと。パーツにはいろんな要素を入れていて、自分は16t（ヘビーボム）が大好きです。——みなさん16tは大好きですよ（※5）。この発想はどこから？

石井 もともとオールディーズ（1950～60年代の英語圏での流行歌）に「16トン」って歌があったんです（1954年にアメリカの歌手テネシー・アーニー・フォードが大ヒ

※4 自分の車をどんどん改良していくイメージ 余談だが『ファンタジーゾーン』のショップBGMのアレンジ曲が、奇運にもドライブゲームである『ターボアトロン』（1989年）で車のパッチューニング画面で使われている。

ットさせた)。それと「空飛ぶモンティ・パイソン」ってコメディ番組(1969〜74年にイギリスのBBCで放送)がありましたよね。くだらないギャグを言うところから「16tons」と書かれた鍾^{おもり}が降ってきてつぶされるんですよ。そのイメージなんですね。ドーンと16tが降ってくる。

——後のフォロワー的な作品ではショップは固定された位置になっていますが、初代『ファンタジーゾーン』ではどうして動く風船ショップにされたんでしょう？

石井 何か理由があったんでしょうね、忘れましたが。固定するとゲームが難易度的に成り立たなかったりしたからだったと思います。

『メノン星人』の名前に隠されていた『ゼビウス』？

——『ファンタジーゾーン』はボスが非常に充実していますよね。

石井 ええ、作ってるチームには2つのことをずっと言っていたんです。ひとつは「だれでもクリアできるSTG」。もうひとつは「これはボスゲーだぞ」だったんですね。スタートしてから10個の基地をやっつけるのは誰でもできるようにして、ヤマはいろんなボスと戦うゲームにしようと。ボスを楽しくやつつけ

ていくということで、「ボスゲー」と呼んだんですね。よくあれだけの数のボスを作ったなと、自分でも思います。

ラスボスを含めた8体が、全部、攻撃方法も倒し方のパターンも違います。各ボスの特徴は、ステージの特徴を決めてから逆算を？

石井 そうですね。まずステージですよ、8つのステージごとに、それに合ったボスを考えようということ。ボスを作ることで「このパーツも作ろうか」ということもありましたね。このボス用にはこの武器、と。

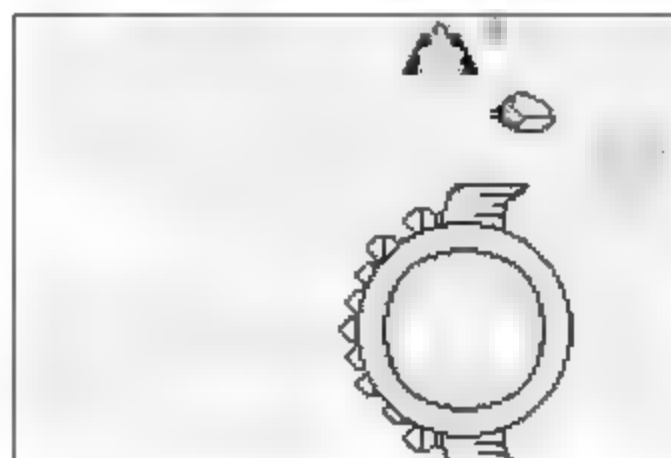
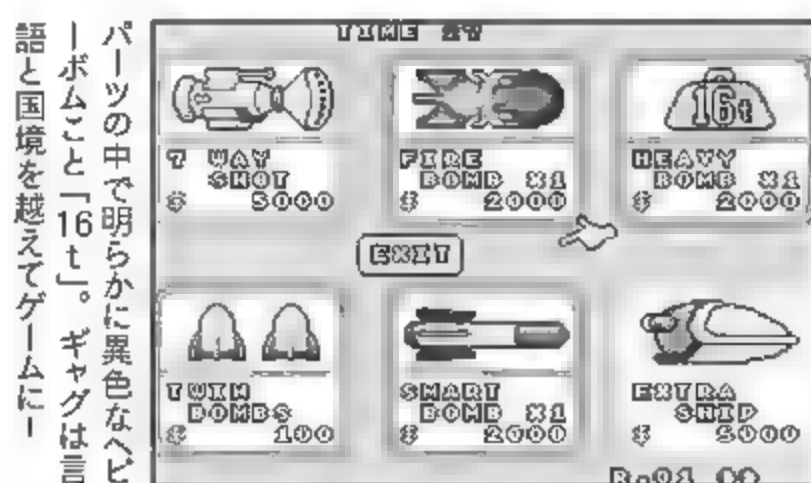
——だから各ボスに対して、特に有効なパーツがあると。クラブンガーも強敵ですが、スマートボム3発で瞬殺できますよね。

石井 それはお客様が気がついてくれるかなあと。楽しみにしてました。これを使えば簡単にクリアできるんだけど、という。

——ボスを倒した後も、音楽がゲーム進行とシンクロしていて、タイムアップが来ちゃう！と焦るのも楽しかったですね。

石井 音楽が宮内師匠(※6)ですから、もう、とてつもなく良かったですね。好きに作っていいぞと、サンバとかそういうノリでやってくれと。するとドンドン作ってきて、あの時の彼はすごかったですね。

——サンバ調で楽しくという指定をして、あ



とはお任せだった？

石井 そうですね。この時に並行して『アウトラン』も作ってたんですね。そちらも宮内で、どんどん上がってきましたね。

海外版ではラウンド5の曲が変更されていて、メロディラインが増えましたね。国内版では間に合わなかったので補完した、という話もありますが、開発期間はかなり短かったんですか？

石井 よく覚えてないんですけど、半年ぐらいで作ったんじゃないですか。セガはこれの前にひとつスペースSTGを作ってたんですね。それがポシャリまして。そちらはもう見るからに『グラディウス』みたいなやつだった

※6 16tは大好きですね メガドライブのゲーム配信サービス「ゲーム図書館」には「16t」というタイトルのゲームまで登場するなど、セガ自身への影響も計りしれない。『16t』は後にメガCD『ゲームのかんづめVOL.2』に再収録されている。『ファンタジーゾーン』とは対照的に、セガの歴史の中で「ずんずん教の野望」「セガガガ」と並ぶセガ三大毒電波ゲのひとつなので、良い子は遊ばないように、とまでは言わないけれど自己責任で。

たんですけど。それでスケジュールがタイトになって、上から早く出せと指示が来て。
——そちらには石井さんはかわってなかったんですか？

石井 かわってないですね。

『スペースハリヤー』のスタート時に「Welcome to the fantasy zone」(ファンタジーゾーンへようこそ)と言ってますが、地続きの世界観にしようとされたんですか？

石井 『スペースハリヤー』も同じ部署で作ってたというだけで、直接関係はないですね。ただ、開発している現場は見てましたし。

雰囲気は近いですが、意識はされました？

石井 それは全くないです。

——すごく情報量が多いゲームですが、何か裏設定などあるんでしょうか？

石井 昔なので、覚えてないことがいっぱいあるんですけど。いろんな意味を込めて作ったんですけど、思い出さないんですよ。「B・G1422年」って年号にも深い意味があったんですけど……。じゃあ一個だけ。メノン星人(何者かに操られて外貨を奪い、巨大要塞を建造した宇宙人)っていますよね。これは誰にも言ってないんですけど、「メノン」というのは「メビウス」と「ゼノン」という言葉を合わせた造語なんです。なぜかと思うで

しょう？ ゼノンとメビウスの余った部分をつなげると「ゼビウス」なんです。『ゼビウス』は2年前に出てましたからね。そういう意味で遊んだ部分があります。

——なるほど！ 当時は他社の『スターフォース』にしても「上下撃ち分けをなくそう」という方向で『ゼビウス』を意識してましたよね。その後、『ファンタジーゾーン』は他社ゲームを追いかける側から、他社ゲームに追いかける側になりましたが「動き回る巨大なボス」にも大きなインパクトがあったと思います。

石井 デカいのは出そうと思いましたね。今までセガのハードってあまり大きいものを動かさなかったの、目いっぱい動くような敵を出してと言って、最後のお父さんもそうなんですけど、画面いっぱい大きさにして。

セガのゲームは、システム16以降は目に見えて良くなりましたよね。

石井 そうでしたね。それ以前はハード的にデカブツを出せなかったのかもしれないです。『ファンタジーゾーン』の後は、ハードの性能も上がりグラフィックも良くなっていったんじゃないですかね。

——8面のボスラッシュも、「これだけ力を入れて作ったから」というアンコール的な演出

ですか？

石井 あまり覚えてないんですけどね。せっかく作ったからそれで終わりにしちゃったらもったいないだろうという思いはありましたね。最後のお父さんは決まっていたんですが、いきなりやつつけてもつまらないから、前哨戦を作ろうとは言ってたんですね。それ以前にボスラッシュのゲームはあつたはずですよ、セガのゲームではないですけどね。

でも、ボスラッシュをメジャーにしたゲームには違いありません。あの面ではボスを倒してもコインが出なくて、今までの貯金が大事になるという。

石井 お金を使わせないでどうやろうかと頭を使ってもらった。今考えると、もつというんなことできたような気がします。ただ、これを何周もプレイする人が出てくるとは思わなかったですね、本当にすごいと思います。

——武器によってボスが楽になると同様に、ザコ戦や基地の破壊も楽になりますよね。フアイヤーボムを撃った後を追いかけて地上走ってるだけで、基地が全滅するラウンドもあったり。

石井 そう、簡単なシーンも作ったんですよ。——STGって右肩上がりに難易度が上がって

いくものですが、途中で息抜きができる場面も用意したんですね。

石井 入れておきましたね。後のラウンドでも基地をやっつけるのが簡単だったり、ボスだけど弱っちゃったりとか。

——IDA-2はジェットエンジンを付けていると楽勝でしたよね。

石井 今日の取材で思ったんだけど、もう30年近く前のゲームなんですね。話を聞きに来てくれるだけでもすごい嬉しいです。セガさんもどんどん新しいハードに移植してくれて、ありがたいですね。

——『ファンタジーゾーン』の移植はみなさん苦労されていましたね。セガ・マークIII版も圧倒的に非力なハードで、すごく健闘しています。

石井 その時は私はコンシューマとは違う部署だったんですけど相談に来てくれて、大変そうだなあと見てたんですね。「このボスはできないんでこういうボスにしたいんですけどいいですか」とか。確かあなたの好きにしているよと言ったと思います。

——どの移植版もすごい気合が入っていて、みんなオリジナルに対する敬意がうかがえましたね。

石井 みんな、最初は（原作に）勝とうと思

って作ってましたね、その意気込みが見えていて。

——『スーパーファンタジーゾーン』のサン電子さんは、明らかに勝ちにいましたね。

石井 絶対自分のほうがいいだろうと、それまた嬉しかったんですけどね。こういう敵を出してくるか、みたいな。

——ボスのアイデアだけではなく、メガドラ音源でこんな良い音出るんだとか。限られたリソースの中でいかにシステム16に勝つかという。セガのライバルだったファミコンに出たのも驚きでした。MSXもPCエンジンもX68000版もあって、『ファンタジーゾーン』はほとんど国内全ハードを制覇してますね。

石井 お二人のほうが詳しいですね（笑）。

『マッピー』の「下に落ちたらミス」が嫌だから「鳥」になった『フリッキー』

——（石井さんが持ってこられたアーケード版のインストカードを見て）すごい、当時のカードがそのまま残ってるんですね！

石井 この辺（各エンジンの説明文。10ページ参照）が後で怒られたんですよ。「すごく速くなる」とか、ちょっとナメたような感じが許してもらえなかったんですね。出しちゃった後に気づかれて、何だこのふざけた文

章ってすごく怒られました。この当時のセガって真面目な人がいっぱいいたんですよ。

——マニュアルがなく、一枚のカードでゲーム内容を説明するのはアーケード独特ですね。

石井 あの頃のセガはアーケードゲーム全盛期で楽しかったな。作ってるチーム、デザイナーやサウンドも、みんな本当に楽しんで作ってましたね。

——お車が好きとのことですが、ドライブゲームにもかかわっておられましたか？

石井 ええ、『アウトラン』にもかかわってます。『ファンタジーゾーン』を作った後にマネジメントのほうに行ったので、現場のディレクターからは降りましたが。

——では、『ファンタジーゾーン』が現場で作られた最後のアーケードですか。

石井 あとはプロデューサーって感じになったんですよ。あの頃はセガっていろんな課題があって、初めての体感ゲーム『ハンゴオン』を作った時も、強い車ゲームがなかったんですよ。ナムコの『ポールポジション』が全盛で、対抗できるキラータイトルが欲しいって話があって、『フリッキー』を作った時も、ナムコさんの『マッピー』が強くて。打倒『マッピー』とか、いつもそういうお題が上から出てきたんですね。『ゼビウス』もそ

うですし『マッピー』とか悔しくて。僕らにも、何でうちの会社はできないんだろうという思いがあつて。

——だから『マッピー』のようなものを作るのではなく、違う切り口で勝ちにいくという。
石井 『マッピー』でイヤだったのが、落っこちるとミスになるんですよ。落っこちてミスにならない」ところから行こうということ、落ちてもミスにならない鳥を主人公にして。いつもそんな感じでゲーム作りをしていました。

業界全体が火花を散らしながら、駆け引きが熱かったですね。

石井 面白かった。でも、『ファンタジーゾーン』を見て『グラディウス』対抗だって気がつく人は少なかったでしょうね。『マッピー』から『フリッキー』が生まれたとも思わない。——『フリッキー』は一羽だけサングラスかけてる子どもが面白くて、やんちゃ坊主がいる感じで。

石井 言うこと聞かないですよ。

——石井さんが作られるゲームは、いつもキャラクターを大事にしておられますよね。

石井 「あれっ？」っていうのがやりたかったんですね。たとえばオパオパはメカじゃなく生き物なんだ、とか。自分で作っておいてな

んですよ、今『ファンタジーゾーン』を見ても音楽からしてセンスがいいですよ。

——日本ではたいへんな人気でしたが、海外では苦戦したそうですね。

石井 アメリカではSTG自体があまり定着しなかったせいかもしれないですね。この後、セガだと『忍-SHINOBI-』とか『獣王記』とか、アクションには飛びつきますよね。

——『ファンタジーゾーン』を作った後、他社の横スクロールSTGを見て、何か思われたことはありますか？

石井 『R-TYPE』とかすごい良かったですね。『ツインビー』とかも良かったですね、ポップなものが好きなんですよ。

——『ファンタジーゾーン』以降はセガのゲームに安定感が出てきましたよね。

石井 この頃から結構セガカラーが出てたんじゃないですか、『ハングオン』や『スペースハリアー』から『ファンタジーゾーン』、その後『アフターバーナー』も出て。あのゲームはUSで『トップガン』って呼ばれてたんですよ。海外でもめちゃくちゃ流行ったんです。

ゲーム開発の秘訣は「どんなアイデアでも一晩で出る」と言い聞かせること

——石井さんはセガの後にアートウーンを設立され、AQインタラクティブ社長を経てアーゼストを設立されたわけですが、ゲーム開発人生の中で「ゲームはこれが大事」というモットーはありますか？

石井 きっと、いろんなことあるんでしょうけど、どうなのかな。いかにユーザー、お客さんに喜んでもらえるかですよ。これも当たり前のことですけど、自分の作りたいゲームというよりも、その時代時代の人たちが楽しめるものを作るということですよ。それは自分自身も思ってるし、社員にもいつも言ってますけどね……。

——ユーザー第一の目線ながら、石井さんのかかわったゲームにはいつも「ほかと同じことをやっても仕方ない」という目線を感じます。

石井 『ファンタジーゾーン』の頃もそうですね、人の後を追っかけるだけでは面白くない。別に追っかけてもいいんですけど、いかに全く違うふうに料理していくかというのがディレクターやプロデューサーの醍醐味ですかね。今の作り手の人たちを見てると「何々が流行ってるから」って同じようなものを作りがちですよ。もっとやりようがあるのになあとも思いますね。それはうちの会社でも言っ

てるんですけど、なかなかできないんですよ。難しいですよ。

「今売れてるゲーム」はユーザーが求めているゲームですから、そこから外れるのは勇気がいりますよね。

石井 でも、成功したゲームはみんなそれ、やってるんですよ。「パズル&ドラゴンズ」もあれで完成されたと思われているところに、また『モンスターライク』が出てきたり。

——大ヒット作は顧客の希望を調べるマーケティングに従うだけでなく、作り手が新たな楽しさを提案するという。

石井 そう思います。マーケティングって非常に大事ですけど、「現在こういうものが流行っていてこうである」ですよ。それを聞いたうえで、制作者は二歩先のほうでどういうものが流行るかって考えて、作っていくわけです。今流行ってるものを作っても、半年や1年後には古くなってますからね。

80年代半ばのセガもお客が「こうしてくれ」と言っていないことを次々提示して、「これが欲しかったんだ！」と感動させてましたね。

石井 あの時のセガの文化で良かったのは、当時の中山隼雄社長がずっと言い続けていた「世界初というものを作れ」という考えですね。人と同じでもしうがないと。その信念

を開発スタッフたちは追いかけてましたね。

——当時のセガはそれができる立場にあった。

石井 ありましたね。R360とか今だったらあんな危険なこと絶対できない。あれは誰もが作りたいと思ってたんですけど、まさか作っちゃうとは。お客が入った状態で故障したら逆さまに宙ぶらりんになったりとか。でも、あの時代はそういうものも作れたんですよ。——それ以前の『ギャラクシーフォース』にしても、あんな巨大な筐体の企画がよく通りましたよね。コストや採算よりも「作りたい」という思いを優先していた。

石井 そうですね。こういうの作ったら、絶対に面白いじゃないかってところですね。あの頃はタイトーやナムコ、コナミ、カプコンにもそれぞれカラーがあって、競争も面白かったですね。

——AMショーなどの展示会で、他社のゲームに刺激を受けた思い出はありますか？

石井 毎回ありましたよ。新作発表会を見に行くのが楽しくてしょうがなく、「またやられた」とか「これは使えるぞ」と。各社、いろいろ考えて出してきましたからね。

——当時は社内でハードまで作ってましたから、こういうゲームが出てくるか予想もつかないですよ。

石井 そうなんですよ、こう来るか！とうならされたこともありました。

——ゲーム開発をされていた当時、行き詰まったときの気分転換方法はありましたか？

石井 特になかったと思うんです。いつも自分に「アイデアはいくらでも思いつく」と言い聞かせてましたね。プログラマーのリーダーが「次のボスどうしますか」と聞いてきたとき、まだ考えてないならそのときは逃げて（笑）。でも次の日までに、必ず案を考えて出すという感じだったんです。どんなアイデアでも一晩で出るって思っていました。「絶対に行き詰まることはない」と思っていました。自分はダメだ、と思うと出ないものなんです。——完成させようとしないと完成しないと。ゲーム開発って、特定の正解があるわけではないですよ。

石井 そうなんですよ。どっちの方向に行っちゃって、絶対面白いものができるはずなんですよ。どっちに行っても面白くできるし、成功するはずなんですよ。

——「自分は絶対面白いアイデアが出る！」と強く信じるのが大事なんですね。ありがとうございました！

セガの超攻撃ヘリが 帰ってきた!

セガの名作ゲームが3D化されて復活する、「セガ3D復刻プロジェクト」。ファン待望の『サンダーブレード』がついに登場!

Text- 箭本進一(フリーライター)

Thunder Blade™

3D サンダーブレード

3DS

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■セガ ■2014年8月20日 ■926円(税抜)
■CERO A(全年齢対象) ©SEGA

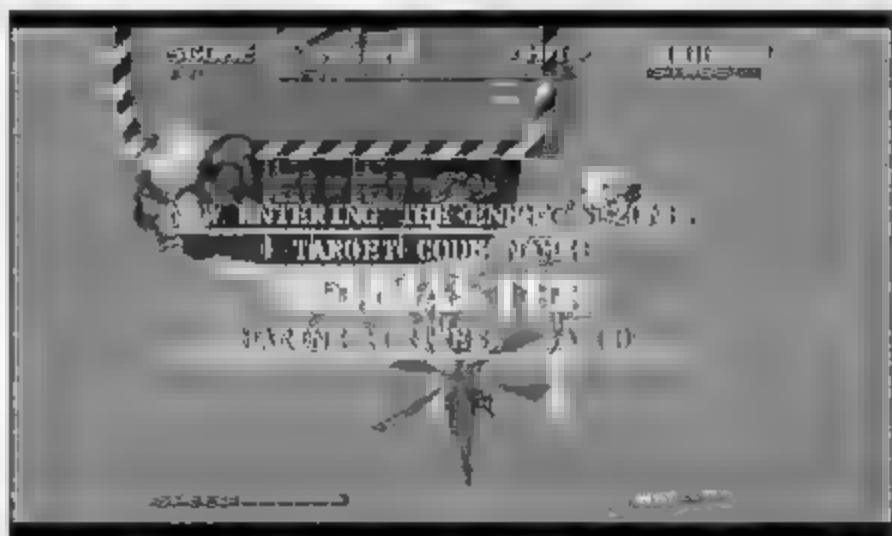
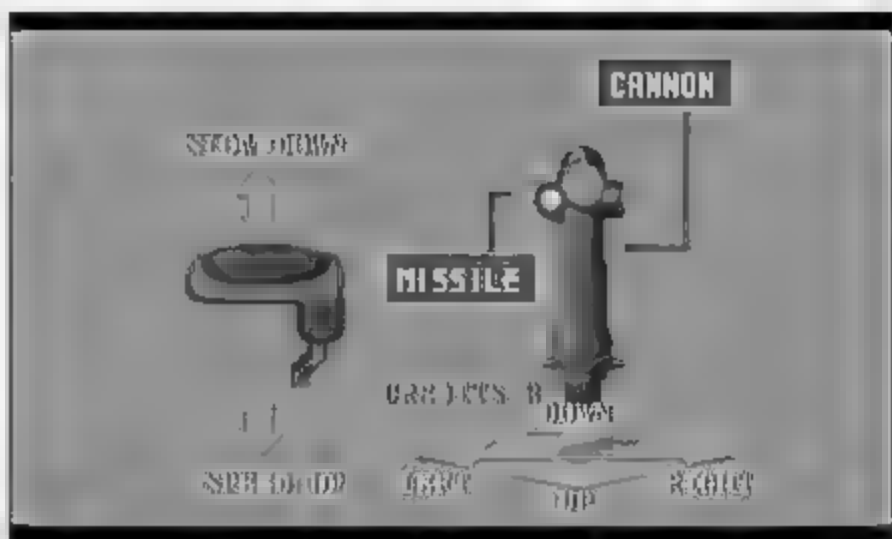
セガ往年の大型筐体ゲームが ニンテンドー3DSに登場

きら星のようなセガの名作たちが、3Dに対応してよみがえるのが「セガ3D復刻プロジェクト」だ。3Dと言っても、旧作をポリゴンによる3Dグラフィック化してのリメイクではない。ニンテンドー3DSの目玉機能である裸眼立体視、つまりメガネなど特殊な機器を使わなくても映像が立体に見える機能に対応しているのだ。

本作のベースとなっているのは1987年に発表されたアーケードゲーム『サンダーブレード』。攻撃ヘリを操り、見下ろし面と3D面のそれぞれで敵と戦うシューティングゲームだ。攻撃ヘリが空を舞う独特の浮遊感は裸眼立体視との相性がすこぶる良く、高空から地上を見下ろしたり、建物が迫ってきたりといった表現も、迫力満点のものとなっている。プレイしていて思わず身体が動いてしまう人も多いと思うが、実際にゲーム機を動かして操作することもできるので、浮遊感をより強く感じることができる。

アーケード版は、操縦席を模した椅子に座るいわゆる体感系大型筐体ゲームだが、本作ではほかのシリーズ同様、筐体までもが再現されている。攻撃ヘリを動かすことで筐体が見えるほか、その周囲には当時のゲームセンターを模した景色まで広がっているのだから、実に芸が細かい。筐体が動く音も実機同様で、80年代のゲームセンターにいるような気分になれるのだ。

当時を忠実に再現する一方で、ゲーム性をアレンジしたモードも搭載されている。攻撃ヘリやミサイルの性能が強化されているほか、ステージ構成もオリジナルになっており、よりアグレッシブかつスリリングなプレイを楽しめるようになっている。懐かしく、新しい『サンダーブレード』がそこにはあるのだ。



ヘリの飛行と裸眼立体視との相性が良く、独特のプレイ感覚を楽しむことができる。まさに名作の再生だ

トランスフォーマー×ゲームハード 決戦の時来る!

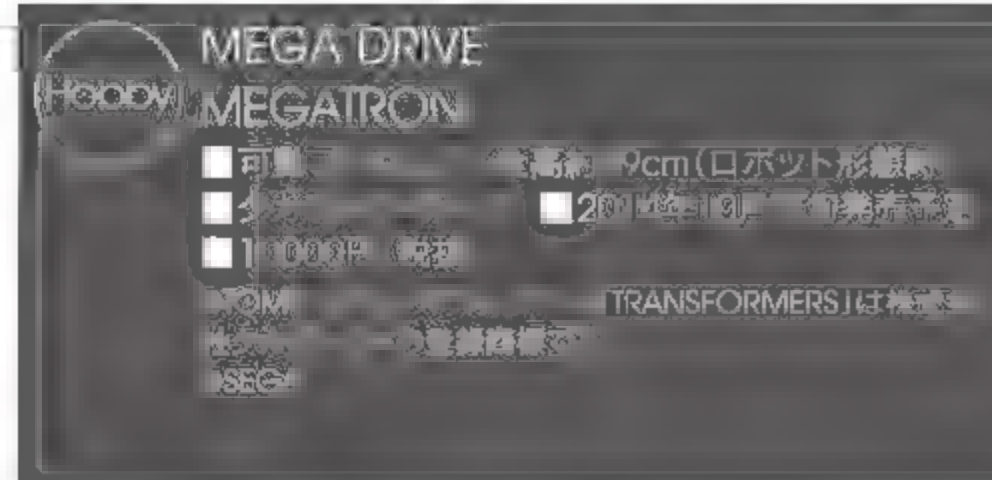
世界でヒットした変形ロボット玩具
「トランスフォーマー」が、ゲーム
ハードとコラボしたぞ!

Text=編集部



ソニーの名機、初代プレイステーションが、シリーズの人気主役オプティマス・プライム（海外でのコンボイの呼称）に変形！ ミニチュアのコントローラやメモリーカードが付属、ゲーム機形態でそれぞれセット可能だ。

セガの名機メガドライブが、メガトロンに変形！ ゲーム機形態では、付属のミニチュアカートリッジ『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』やコントローラをセットすれば、実機さながらのゲームハードフィギュアとしても楽しめるぞ！



PS2からPS4までの歴代モデルが6分の1スケールのミニチュアモデルになって登場！ 各ハードにはミニチュアコントローラや周辺機器が付属。モデルチェンジを繰り返してきた本体を飾って眺めながら、当時遊んでいたゲームの思い出を振り返ったり、新作への期待に思いをめぐらせてみてはいかが？ Text=編集部



PlayStation®4

CUH-1000A 2014年2月22日

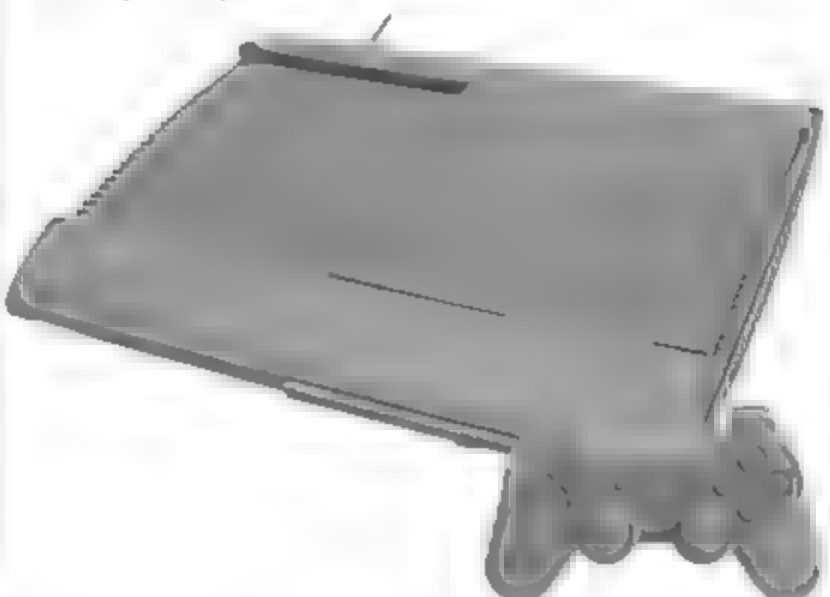
【付属ミニチュア】
ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK 4)
「PlayStation Camera」、ソフト



PlayStation®3

CECH-4000A 2012年10月4日

【付属ミニチュア】
ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK 3)
nasne (ナスネ)™、ソフト



PlayStation®2

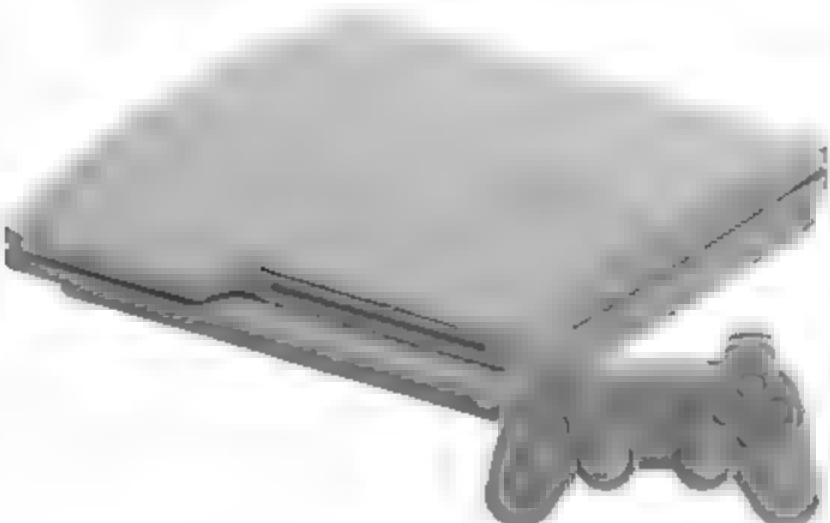
SCPH-70000 2004年11月3日

【付属ミニチュア】
「PlayStation2」専用メモリーカード (8MB)
アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)、ソフト



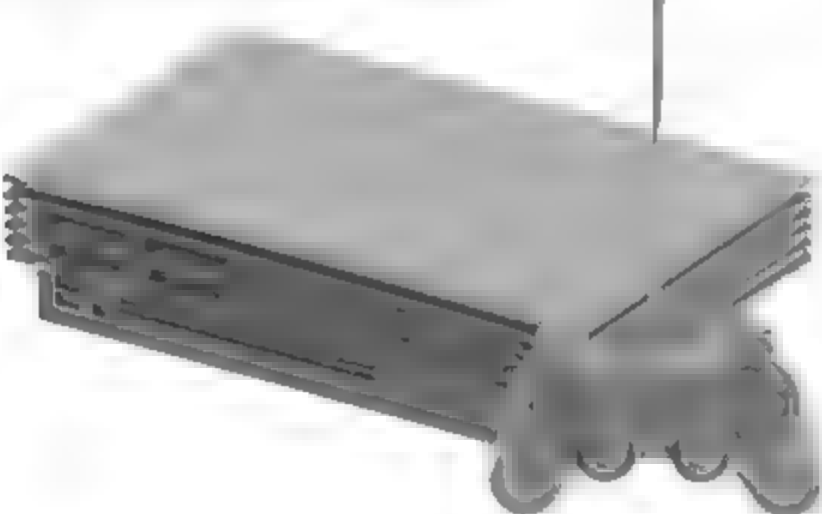
CECH-2000A 2009年9月3日

【付属ミニチュア】
ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK 3)
torne (トルネ)™、ソフト



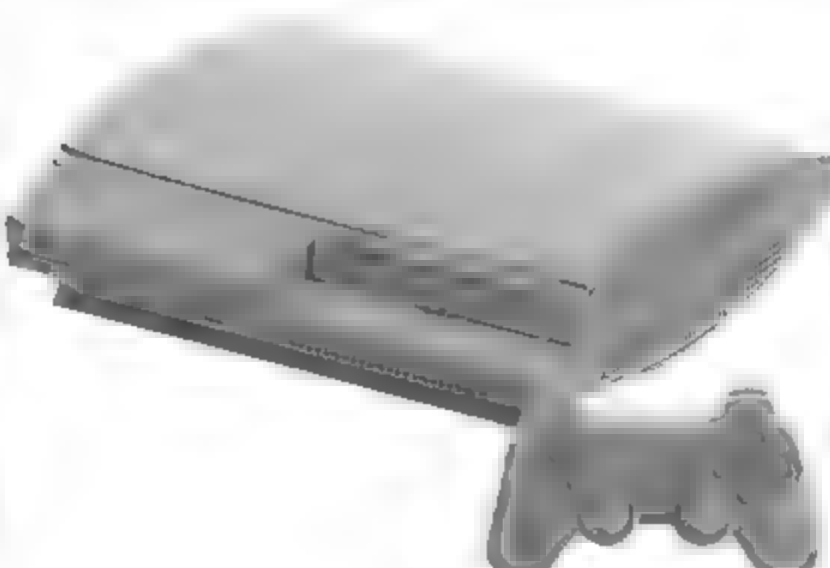
PlayStation®2
2000年3月4日

【付属ミニチュア】
「PlayStation2」専用メモリーカード (8MB)
アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)
「PlayStation2」
専用ハードディスクドライブ、ソフト



CECHA00 2006年11月11日

【付属ミニチュア】
ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK 3)
「PlayStation Move」モーションコントローラおよびナビゲーションコントローラ、「プレイステーション アイ」、ソフト



※各写真の日付は、実機のハードの発売日です。 ※写真は3D出力試作になります。監修中のため、実際の商品とは異なる場合がございます。

シューティングの
面白さを再確認したい？

それなら

バルト ソウル INFINITE BURST

に任せとき!!

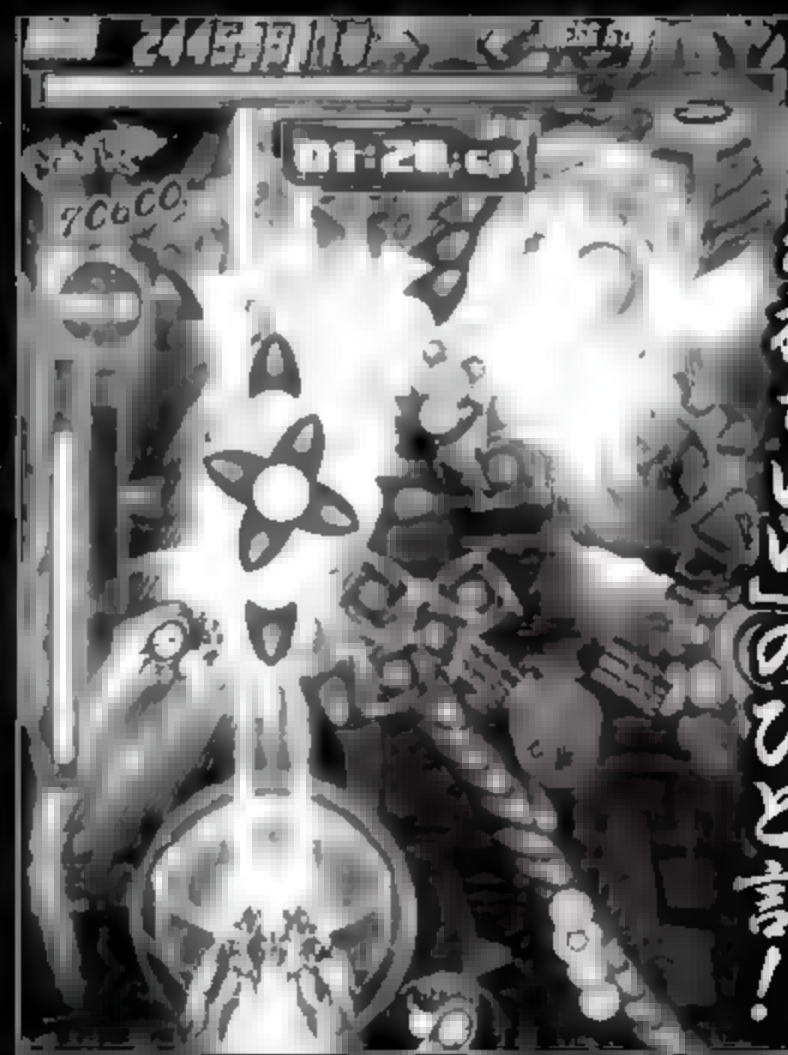
なぜ僕らはシューティングを遊ぶのか、
その魅力の原点を再発見! ペテラン
も初心者も、この作品からいろいろと学
びまくってみるべし!!

Text=カイゼル ちくわ(フリーライター)

バルトソウル -インフィニットバースト-

360 ■Xbox 360 ■MAGES./5pb. ■2014年5月29日
■通常版:5800円(税抜) 限定版:8800円(税抜)
■CERO A(全年齢対象) ©2011-2014 MAGES./5pb.

本作をプレイしたほとんどの人が、まずは「気持ちいい」と感じるだろう。
そしてついもう一度遊んでしまう! その秘密を各要素、各モードを分
析し探っていく



「気持ちいい」のひと言!

始めたら止まらない
オススメの逸品です

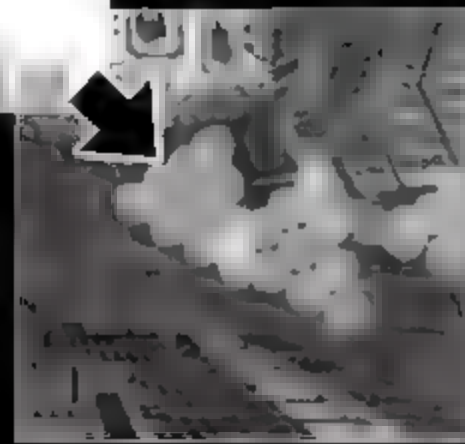
2011年にXbox 360で
発売された名作シューティン
グゲーム「バルトソウル」
を、とにかくすべてゴージャ
スにしてみた本作。詳細説
明? 要らん! なぜなら本
作は説明するのも無粋なほど、
「シューティングの面白さが
全部詰まっている作品」なの
だ。システムもやたらわかり
やすい!

シューティングといえば、
怒られそうなくらいざっくり
分けると「撃つ」、「避ける」、
「稼ぐ」の3つの面白さがその
魅力。この3つの要素をこれ
でもかとぶつけてくる本作の
魅力をとことん掘り下げると
同時に、最近マンネリ気味と
いうペテランさんも、弾避け
コワイとか言っちゃう初心者
さんも、シューティングの面
白さ、その原点をも一緒に確
認してみよう!



ちょっと
うれしい
匠のこだわり

撃った敵を倒すと敵弾
は消え、その残像のみ
残る。弾消しの証拠と
達成感が残る、こうい
う心遣いが本作の売り



銀河ポリスから
スペース☆大鼓判!!



お隣さまにもぜひ
オススメして
ください!

ひと目でわかれ！ キャラの魅力紹介ツ！！

本作では使用可能な機体からして、面白さと魅力の塊！



天馬行空の
ユン

容赦なく画面全体をカバーするワイドショットが、そのまま切り替えてサーチラーザになる、いたれり尽くせりの姉嬢さん。ただし威力は低いため、高威力の正面に撃つメインショットをいかに当てるかに行くかが重要で、サーチの楽さだけで終わらない機体だ。



王道楽主の
サダハール

宇宙の英雄王ということで、シューターならばみんな大好き。すごいドリルが機体の前に出る。ついでにホーミングショットも撃てたりするが、とにかくドリルのデカさと強さが気持ちいい機体だ。移動速度がすさまじく遅いが、気合でなんとかするといひ。



勇往邁進の
ループ

近接機体は王様だけかと思いきや、戦闘機なのに拳で殴るアンドロイド娘がいた！移動速度も中程度で扱いやすく、広範囲のショットと左右でデッシュローリングに連打する高威力の拳と、死角のない性能を持つ。迷ったらこの娘でいいんじゃないかな！



不倶戴天の
ゼンイチ

普通。サーチとか近接攻撃とか一切なく、ショットとミサイルをワイドに撃つたり、正面に集中して撃つたりする。これまでの機体と比べて申し訳ないくらいに普通だが、移動速度と火力も案外優れた高性能機体だったりするので、普通だが非常に使いやすい。



姉嬢サーチ

初心者には使いやすい、上級者でも面白い。姉嬢さんはやはり市民の味方だった



ドリルの王様

モード次第でツインドリルも実現。敵に張り付くのも、本作では難しくないぞ



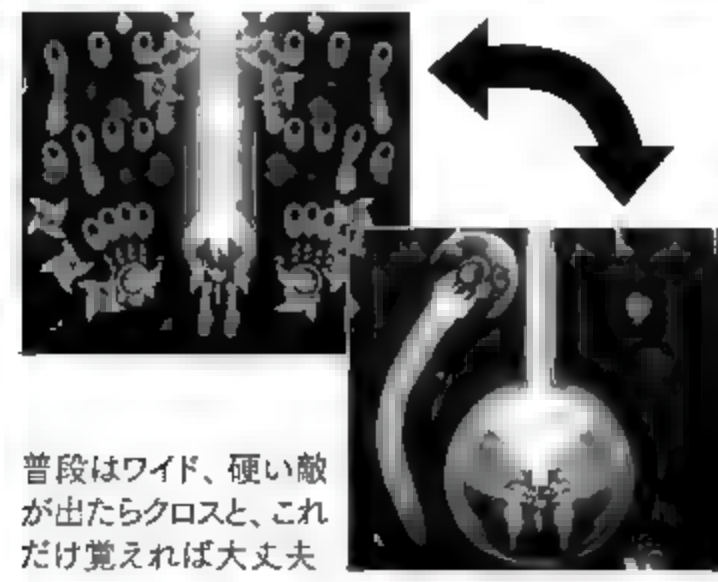
拳で語れ

拳攻撃は中絶機体なら一瞬で打ち砕く。え、リーチも長い。そしてかわいい(重責)



海賊つばい

正面に出るナパームが普通に高威力。あと、は……えーと……そう、海賊らしいぞ！



普段はワイド、硬い敵が出たらクロスと、これだけ覚えれば大丈夫

ワイドとクロスの2つのショット！ 使い分けもラクで多い日も安心！

各機体の攻撃方法は3つ。広範囲を攻める「ワイドショット」と、一点を集中攻撃する「クロスショット」、そしてこれに「ボム」か「合体バースト」がモードによって加わるが、2つのショットには特に制限などはないので、気分を使い分けてよし。ボタンを押せば弾が出て敵が倒せる、このシンプルさが重要なのだ。

シューティングに
「飽き」なんぞ
ない!

各モードでがっつり味わう STGならではの面白さ

本作には3つの基本ゲームモードが用意されており、これがうまい具合に段階を踏んでいる感じだった! ひとつずつ確認しつつ、シューティングの魅力を徐々に学び直してみよう!



攻めれば攻めるほど
得点倍率が上がる!

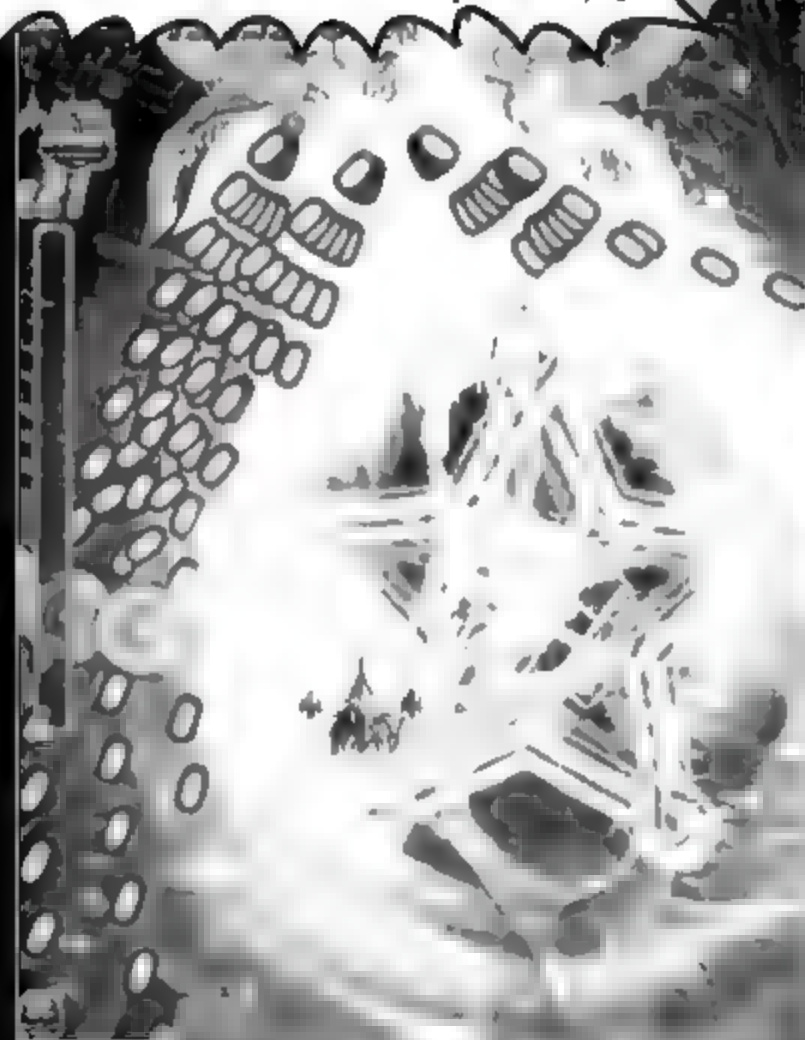
スコアに倍率をかける画面左の「魂ゲージ」は、敵を近くで倒すほど増える。弾消しを活用し接近だ

すっごく遊びやすい ノーマルモード

前作「バレットソウル」の内容を再調整したこのモードは、ボムなどシューティングの基本中の基本を押さえた王道オブ王道のモード。ただし、中型機だけでなく小型の敵でさえも倒せば撃った弾が消えるという本作の性質上、弾避けよりも攻めまくっての弾消

しがメインとなる。集中力を温存して難所の弾避けに集中でき、避ける快感も倍増! 敵配置を覚えて速攻で倒して弾消し、消し切れない分はボムでゴリ押す……なんて避けられない戦法も可能なので、弾避けが苦手な初心者の入門には最適。稼ごもやたらわかりやすく、上級者がドヤ顔をしつつ、こっそり本作独自の弾消しを練習するのもアリだ。

ボムストックがあるのは
このノーマルモードだけ!



隠しモードの「無双モード」を除くと、ストック制で常時撃てるありがたいボムは、このモードにしかない



王様メモリーズ①

ボム抱え死に

わしがサダハーンじゃ。それはともかく、無敵になれるボムがあるのに撃たずにやられてボムを無駄にする、いわゆる「ボム抱え死に」はシューターの悪癖よ。もったいないとかボムボーナスとか、最初に言い出したのは誰なの!? ケチらず撃てればもっと先に進めて、スコアもその分増えるからむしろボーナスより稼げてたじゃろうが!! 王様鬼おこ!!

ボムを難所では先に必ず撃つなど、使用計画を立てるのもまたシューティングの楽しさの一環。そのほうがより先へ進め、ゲームをより長く遊べて楽しいのじゃ。このモードには、被弾寸前に自動でボムを撃つオートボム機能もあるから、恥ずかしがらずに使えい。



ボムをめぐる楽しさを、撃たずに捨てるのはもったいない。気前よく使おう!

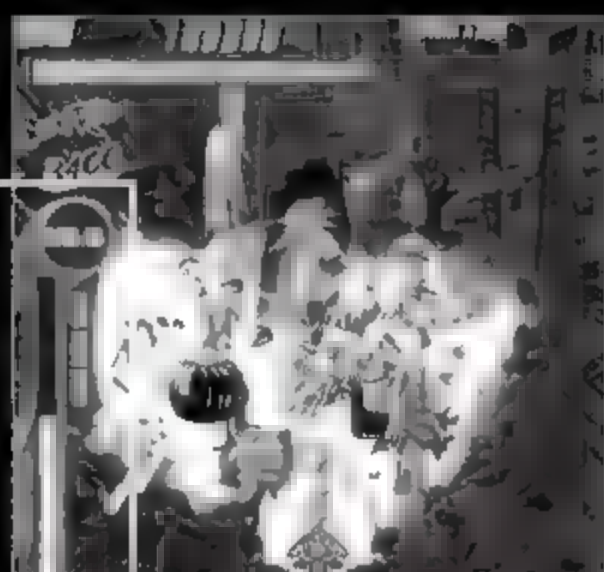
稼ぎと破壊のカタルシス バーストモード

ノーマルモードをより攻め
攻めにアレンジした本作の基
本モードが、このバーストモ
ード。ボムストックと魂ゲー
ジがなくなり、代わりに「バ
ーストゲージ」と、コインに
よる稼ぎシステムが加わった。
歴戦のシューターなら「コ
イン」とか「画面外にコインを

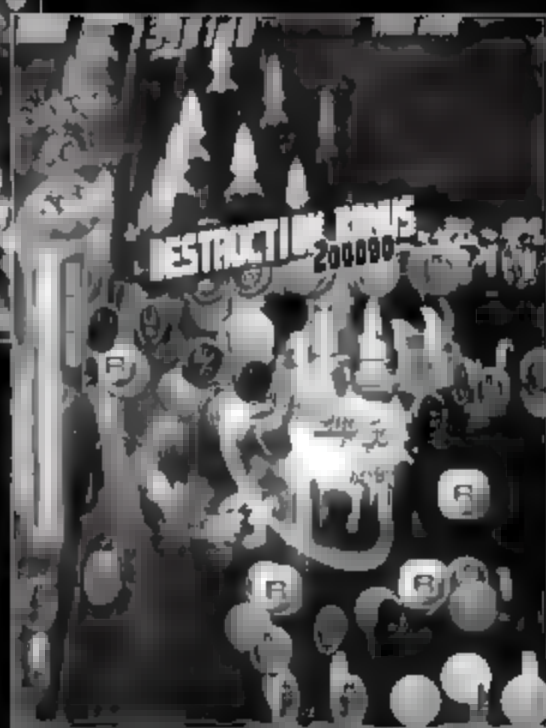
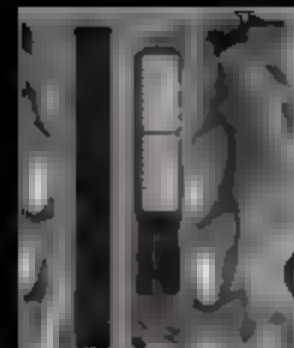
逃すまで、取ったコインの得
点は累積し上がっていく」と
か聞くと、稼ぎの血が騒ぐの
では?—そして魂ゲージ同様、
敵を近くで倒すほど増えやす
くなるバーストゲージ(画面
左・水色の長いゲージ)を満
タンにすれば、ボムと同じく
発動時と手動解除時に無敵効
果が発生する「合体バースト」
が発動し、破壊欲求をこれぞ
もかと満たしてくれる!

ゲージを
ためて
合・体!!

ライフ制だから中断のストレスなし!



強化パーツと合体しているこの一定時間中は、
機体のショットが超強化状態に!—手動でモー
ドを終了すれば、ボム攻撃まで出る贅沢さ!



おしゃれメンズ 必携の品 番長コイン

バースト中はコインが番長コイン
に変化し、取るとバーストの時間
が延びる。逃すな!

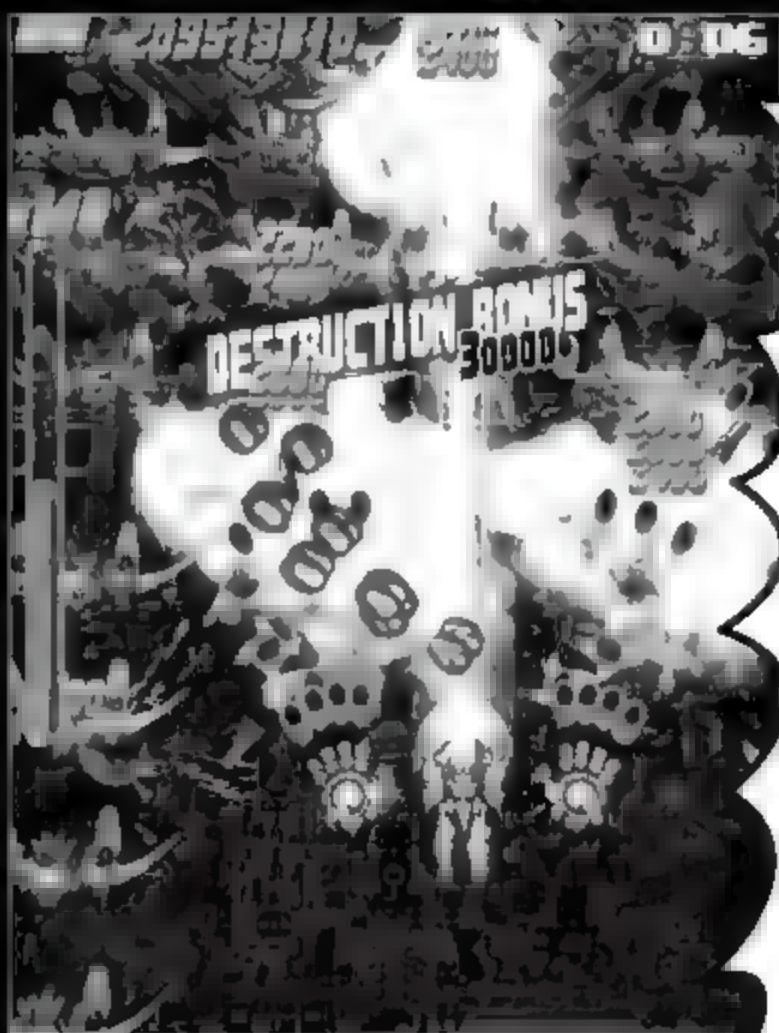
残機はなく、攻撃の種類に応
じて緑色のライフゲージが減
る。回復アイテムが頻繁に出
現するうえ、被弾してもその
場で即座に継戦可能なので、
敵への張り付きをためらうな!

敵に近づく、敵弾を避けつつコイン集め……と、ここまでそろろうと気にな
るのがコンティニュー回数じゃな。「家庭用って無限コンティニューできてヌル
くない? 100円1プレイで魂込める、ゲーセンのほうが本家だよ」なんて
言う輩も多いのう。だが近年では家庭用でも、リアルタイムのネットスコア
ランキングが白熱しており、スコアラーの1プレイごとの魂の込め具合はゲーセ
ンにも劣らん。家庭用は練習用なんて古い価値観は捨て、このバーストモー
ドで入魂してみよ! 全国の猛者のリプレイも見られるゆえ、参考にすれば
上達めっさ早くなるぞ! スコアが近い輩がライバルだ!

家とゲーセン
S7Gの違い

王様メモリーズ②





とても2分とは思えない。この濃密な体験。リプレイを保存できるので後で確認したり、猛者のリプレイを参考にしたりするとなお良し！ 便利な時代になったもんだ。

カップラーメンならバリカタ確定
たった2分のこのドラマ!!

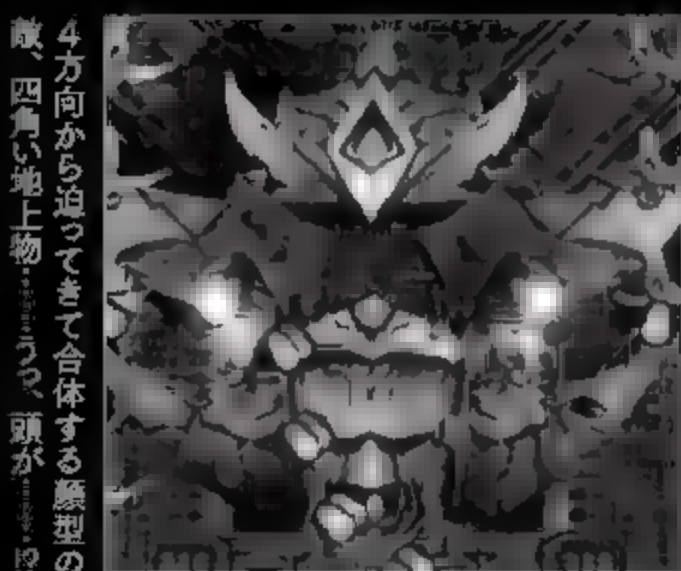
キャラバンモード

あの熱い日々がよみがえる……

ノーマル、バーストと2つのモードでシューター魂を再確認できた人にこそオススメしたいのが、この「キャラバンモード」。キャラバン、この単語だけで胸が熱くなるその古参兵は強制参加だ！

内容は2分間の間、どれだけスコアを稼げるかを競うと

いうシンプルなもの。ボムなし、バーストなし、残機無限というガチンコルールにのつとり、全国の同志と競い合う。「いや自分クリア率でスコアラーじゃないし」なんて人も、自己記録を徐々に塗り替えていく熱さと面白さ、ぜひ感じ取ってみてほしい！ 1回2分と、腰を据えてゲームをやる時間がない現代人に優しい点も見逃せない要素だ。

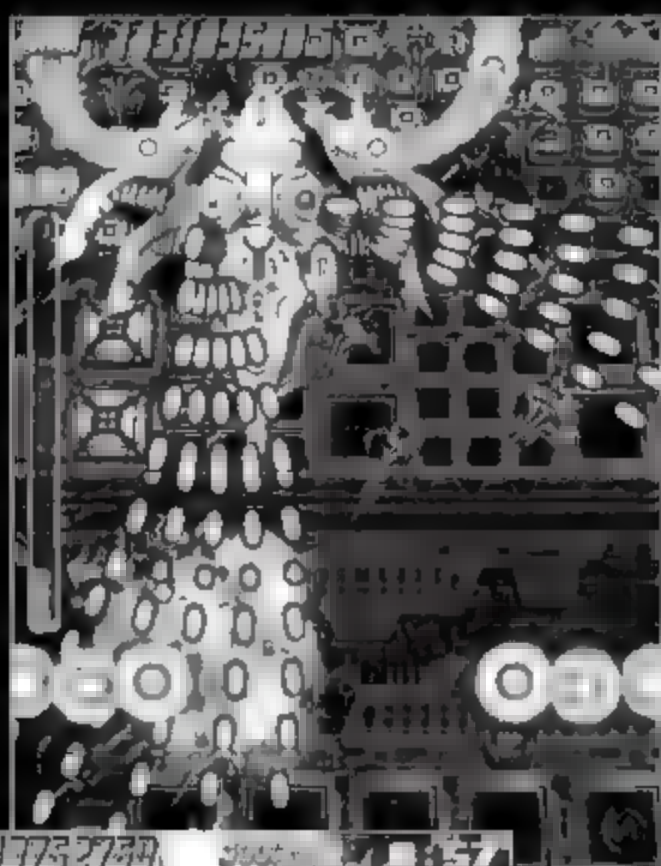


4方向から迫ってきて合体する顔型の敵、四角い地上物……うう、頭が……

なぜかどこかで見たような……



残機無限で即復活可能なので、「死んで覚える」シューターの基本が学べる。難所を何度も反復練習！



敵の攻撃は激しくないが、油断すれば即死するちょっといいレベル。毎日プレイすればいい鍛錬に！

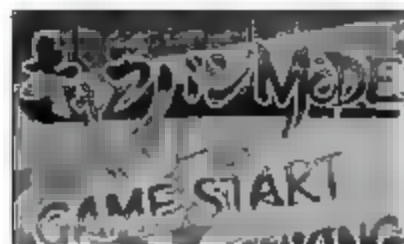


王様メモリーズ③

キャラバンって何？

シューティングでキャラバンといえば、1985年から2000年まで毎年夏に行われた、「ハドソン全国キャラバン」以外なかろう。北海道から沖縄まで、全国最大65会場で指定のゲームを用いた大会を行っていき、熱すぎるイベントじゃった……。『スターフォース』とか「高橋名人」とか聞かただけで、あの時の汗と涙と飛んでったこづかいとほかなんかもろもろがよみがえる者も多かろう。

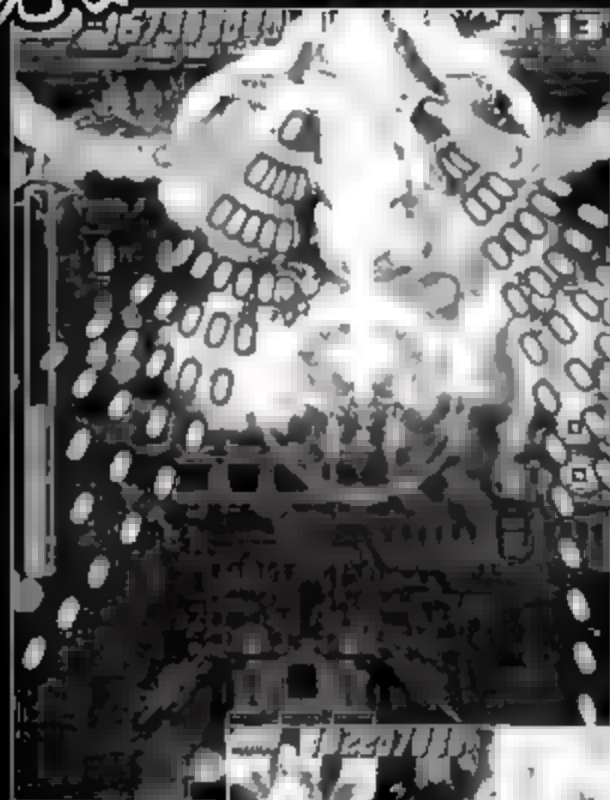
このキャラバンモードは、まさにその伝説を作っちゃったキャラバンの大会用ルールのおマージョ。シューティングの熱さ、その原点に戻るモードなのじゃ！ 今時の若いもんも、ぜひ部屋に暖房入れて暑くしつつ追体験してみい！（編注：熱中症になるのでやめましょう）



キャラバンと聞いてビクリとするシューターは、ほぼ確実にファミコン世代。それだけ熱く暑い記憶なのだ

スコアラーのみならず
初心者の方にもオススメ!

見よこの滅り！



出現位置を覚えて、出てきたところへ密着最大火力で速攻。魂ゲージも溜まりやすいぞ。

覚えてドン
中型機
速攻

避けづらい弾を撃つ中型機、なら撃たれる前に倒せ！本作ではそんな基本技が稼ぎにもつながり、気持ちよさも2倍。この快感、年を取っても忘れずにいたい。

ほかにも、常時合体バースト状態という隠しモード「無双モード」など、魅力はまだまだある本作だが、撃って避けて稼ぐシューター三大欲求は基本モードだけでも十分満たされるはず！「パレットソウルインフィニットバースト」、どこまでも気持ちよさを追求するこの作品の心意気、ぜひ確かめてみてほしい！

ドットずれたら即アウト
スリリング早回し

ワイドショットに頼り、画面下で警戒。これは熟さを忘れた悪い例。



気合で
避ける！

敵出現位置の前に陣取り速攻撃破。弾は消すか、リズムを覚えて避ける！

敵を早く倒すほど後続の敵が早く出現し、より稼げる。これを「早回し」だ。敵弾を恐れずむしろスリルを楽しむこの感覚、シューティングならではの醍醐味だ！

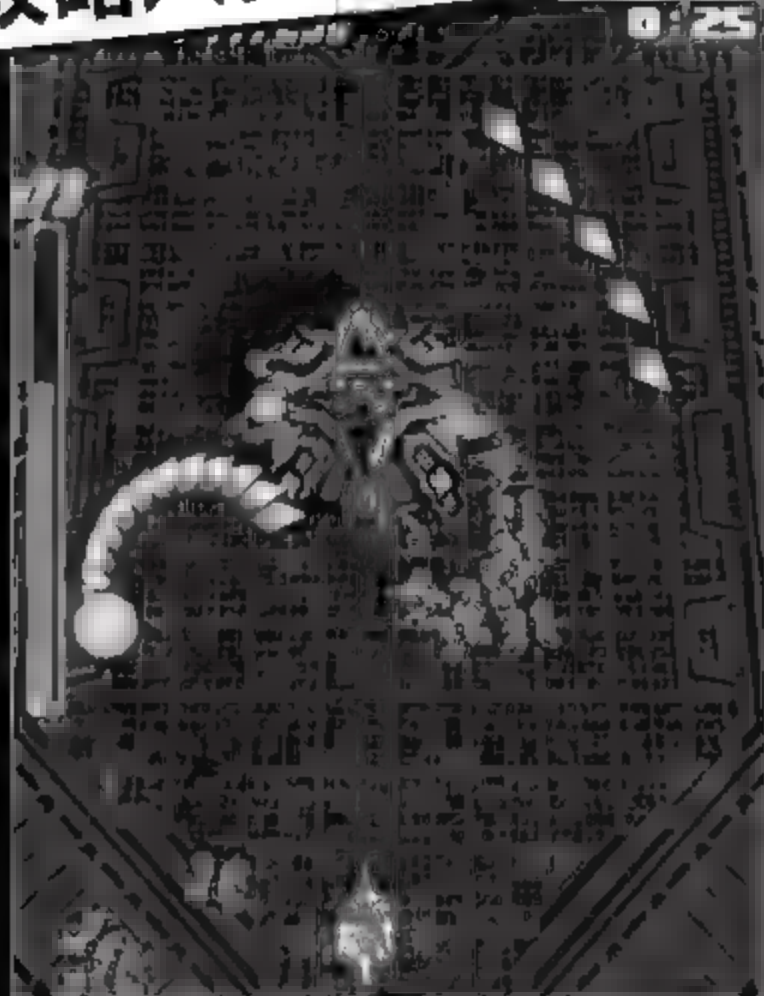
シューティングに大切なことは
すべてキャラバンが教えてくれた

2分の短い中身でも、これはSTGの宝石箱！

総括

STG楽しみたいなら『パレットソウル』やっどけ！

これぞ頭脳戦の面白さ
攻略パターンの構築



ザコ敵を生み続ける中ボス、ここで何秒間稼ぐ。たった2分でも、自分だけのパターンを作る楽しみに酔え！

MAGES.さん、
アーケード版も
出してくれませんか？
(チラッチラッ)





弾幕の波に乗れ

ワイヤーフレームのラインが、幾何学的な戦闘機たちの死闘を描く。敵機が碎けた破片にサーフし、手のひらの戦場を駆け抜けろ!

Text= 箭本進一(フリーライター)



ダンガンサーフ

■iOS 7.0以降
(iPhone、iPod touch、Pad、iPad mini)
※iPadではiPhoneAppとして動作
■QUIZCAT GAMES ■2014年2月13日
■200円(税込) ©QUIZCAT GAMES

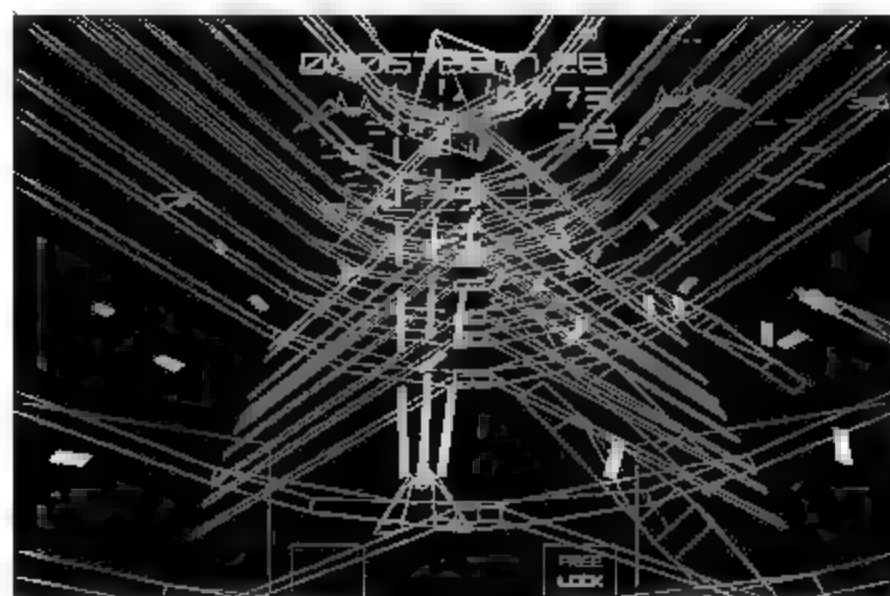
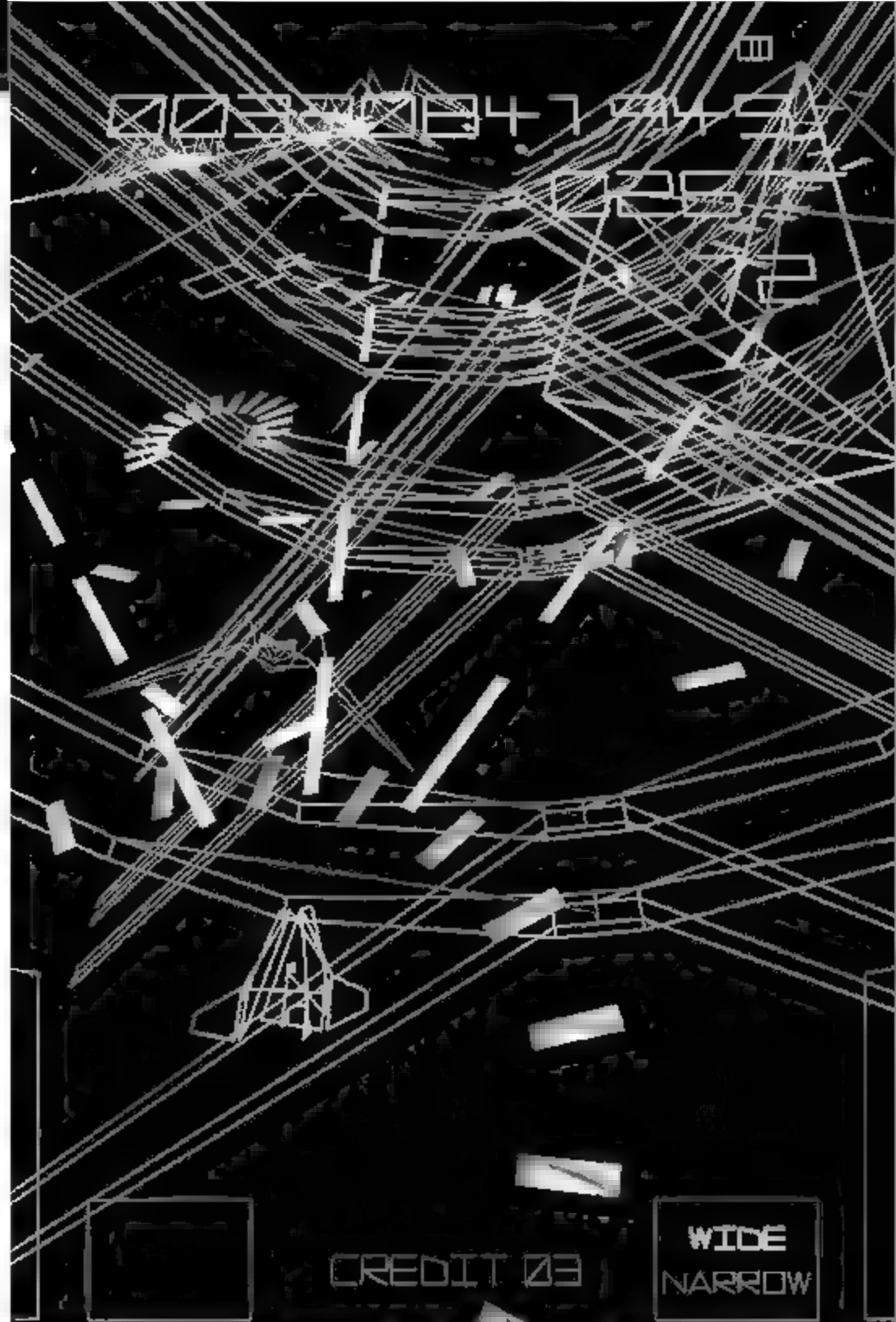
この無機質な空間で 弾の流れに身を任せて

手のひらの上の戦いはクール&クール&クール。ワイヤーフレームのグラフィックが、無数の敵弾と破片が飛び交うスピーディな戦いを描き、テクノやボカロ曲といったBGMがこれを彩る。本作の構成要素は3つともクールだ。

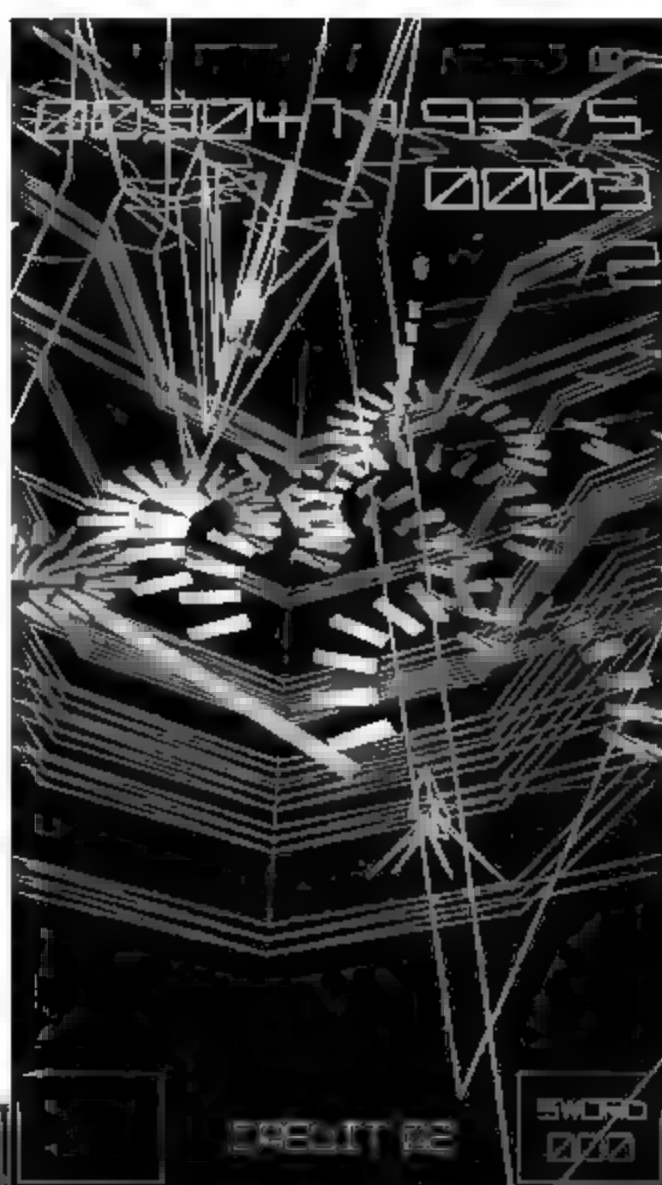
本作の最大の特徴は、敵機を破壊した際の破片にある。飛び散る破片が別の敵機に当たれば、これを倒すことができるのだ。高速で飛来する敵機が碎け、破片が水の波紋のように拡散していくさまには感覚的な気持ちよさがある。画面のどこに触れても機体を操れるため、操作性は良好だ。横画面にすればかなり快適だ。

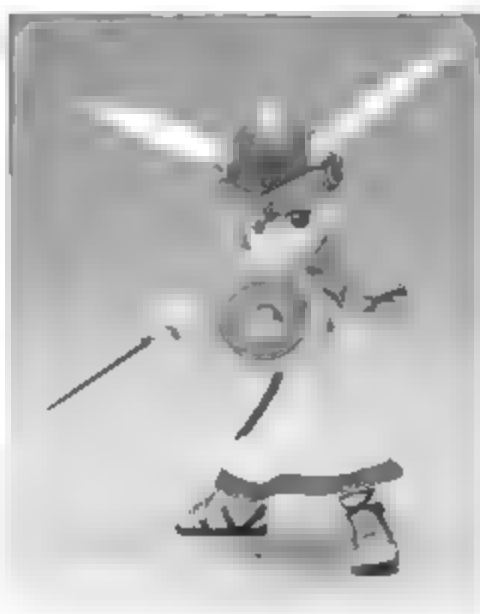
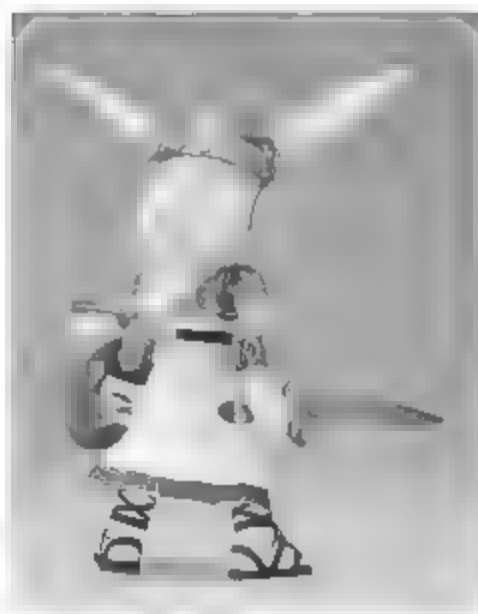
個性豊かな自機たちも魅力的。ワイドと集中ショットを切り替える「WIDE and NARROW」。機体の左右移動に合わせてショットも左右に動く「FREE STYLE」。敵弾を斬るサーフソードの「SWORD MASTER」。そして、弾を撃つオプションを発射・固定できる「GOLDEN TWIN TAIL」。使い込むうちに好みの機体が見つかることだろう。

本作にはメッセージがほとんどないが、破片システムや連続撃墜によるコンボといった魅力を伝える言葉があってもいいような気がする。クールで寡黙な『ダンガンサーフ』、今後の展開に期待したいところだ。

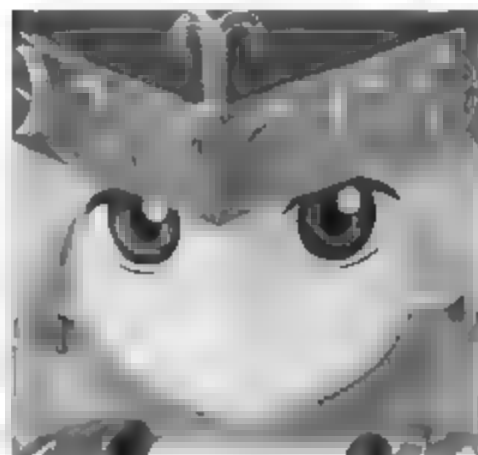


さまざまな性能を持つ4機の自機を使い、敵との戦いに挑む。いわゆる弾幕シューティングで、基本的な難易度は高めだ。ベクタースキャン風のグラフィックには独特の美しさがあり、幾何学的な敵機が碎け散るさまが気持ちいい。3分間のスコアアタックもあり、ちょっとした合間に息抜きするにも楽しめる作品だ。

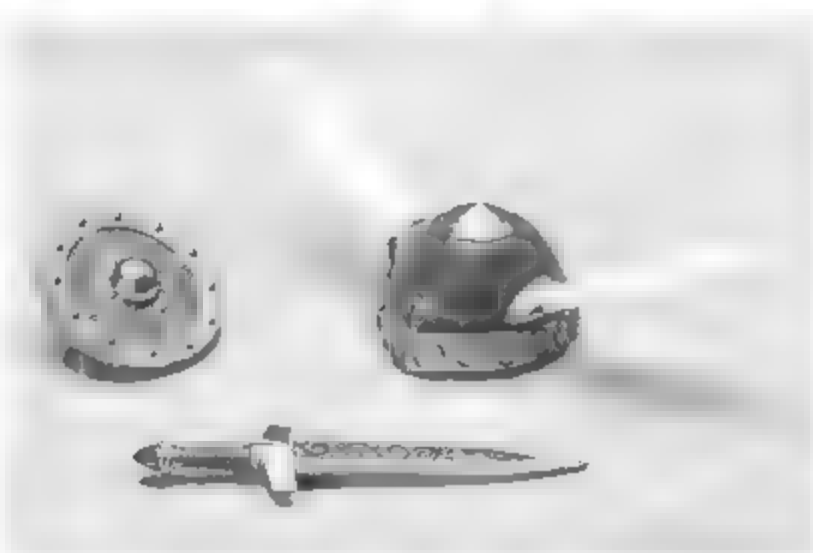




フェイスパーツ は2種類あるぞ



3つのアイテムで
いざ出陣！



ワルキューレ

■プラスチック

全高 35mm

■発売 2014年3月

■4500円(税別)

■対象年齢 5歳以上

©BANDAI NAMCO GAMES INC.

戦女神、プラモデルで降臨!

ナムコ(現・バンダイナムコゲームス)の名作『ワルキューレ』シリーズの主役、ワルキューレがプラモデル化! トレードマークである「ソード」「盾」「ヘルメット」は金色部分を塗装済みで、前髪パーツを差し替えればヘルメットを外した状態も再現可能。塗装せずに組み立てるだけでも原作のイメージに近いワルキューレが楽しめるぞ。また、ボックスアートはキャラクターデザインを担当した富士宏氏による描き下ろしだ。

Text 編集部

関連作品

ワルキューレの伝説

1989年、アーケード

球面スクリーン式 映像ゲーム
LOST LAND ADVENTURE
 ロストランドアドベンチャー

ロストランドアドベンチャー

AC ■アーケード
 ■バンダイナムコゲームス
 ■2014年8月上旬

©BANDA, NAMCO Games Inc.



球面スクリーンを使用したガンゲーム
 がついに登場。視界のすべてから迫
 る敵を撃ち倒せ!

Text=糸井賢一(フリーライター)

脳がだまされる臨場感。
 これが球面スクリーンの力だ!

「設備の整った映画館で見る大作
 アクション映画に、匹敵する臨場
 感を楽しめた」それが初めて「ロ
 ストランドアドベンチャー」をプ
 レイして抱いた感想だ。

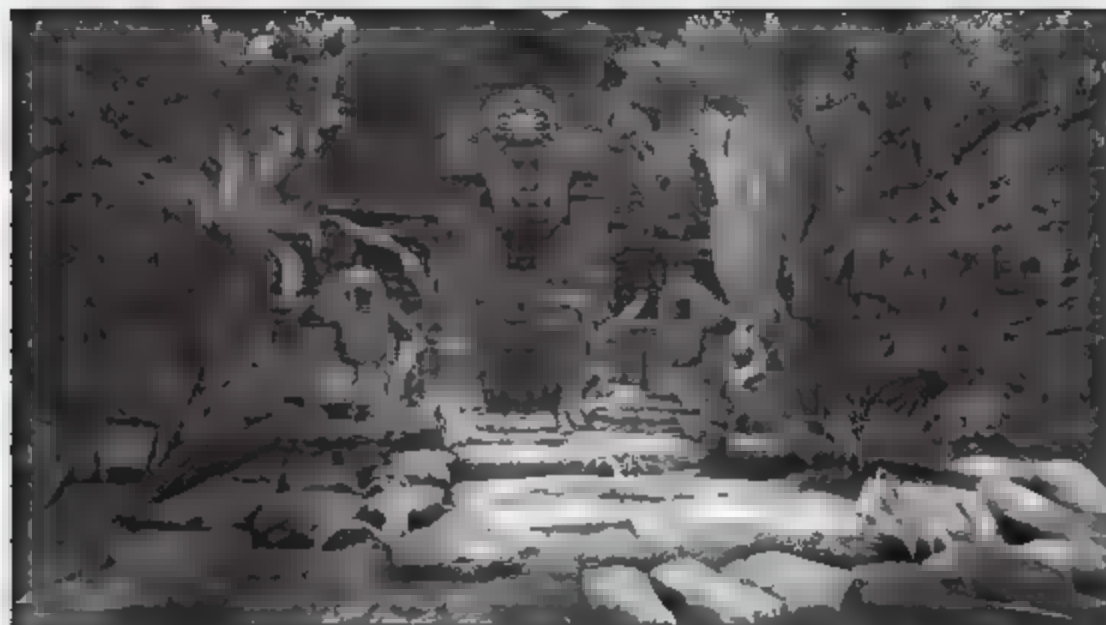
遺跡をイメージした外観を持
 つ、クローズドな筐体。カーテン
 の中をのぞき込んでみれば、「何こ
 れ!」と言葉が口からこぼれてし
 まう、外界と隔離された別世界が
 広がっていた。筐体中ほどのシー
 トに腰掛けると、前面を覆う球面
 スクリーンにより、ほぼすべての
 視界がゲームの世界で占められる。
 コインを入れてゲーム開始。選
 べるステージは4つあり、まずは
 「密林の遺跡」に挑戦する。

進行役キャラクターのジャック
 さんとのやりとりの後、オフロー
 ド車の後部座席に乗って密林の中
 へと進入。行く手を阻むターゲッ
 トを撃破しつつ、遺跡に向かう。
 ターゲットはスクリーンの上下

左右、至る所から出現するため、
 常にスクリーン全体に注意を払わ
 ないとならない。友達二人で「上
 だ! 右だ!」と、声をかけあっ
 てプレイすれば格段に楽しく、ま
 た二人でターゲットを重ねて撃つ
 ことで、攻撃力が増加するので強
 敵との戦いも楽になるのだろう。
 あっ、1人プレイなら銃を2丁持
 つプレイもありかな!?

視認性を上げるためだろう、タ
 ーゲットや背景が明るく表示され
 てはいるが、木々や建物の遠近感
 や、遺跡の奥へと進む移動感覚が
 あまりに自然すぎて、脳が「これ
 はリアルかも?」と錯覚を起こす。
 具体的には遺跡の奥から手前に移
 動してくるターゲットを、脳が「大
 きくなる」じゃなく「近づいてく
 る」と認識するのだ。このおかげ
 がゲームの中に入ってしまった感
 が半端ない! 球面スクリーンの
 効力、恐るべしだ。

あと最後に一言。ジャックさ
 ん。見ていて怖いから、あまり不
 用意に先に進まないで!

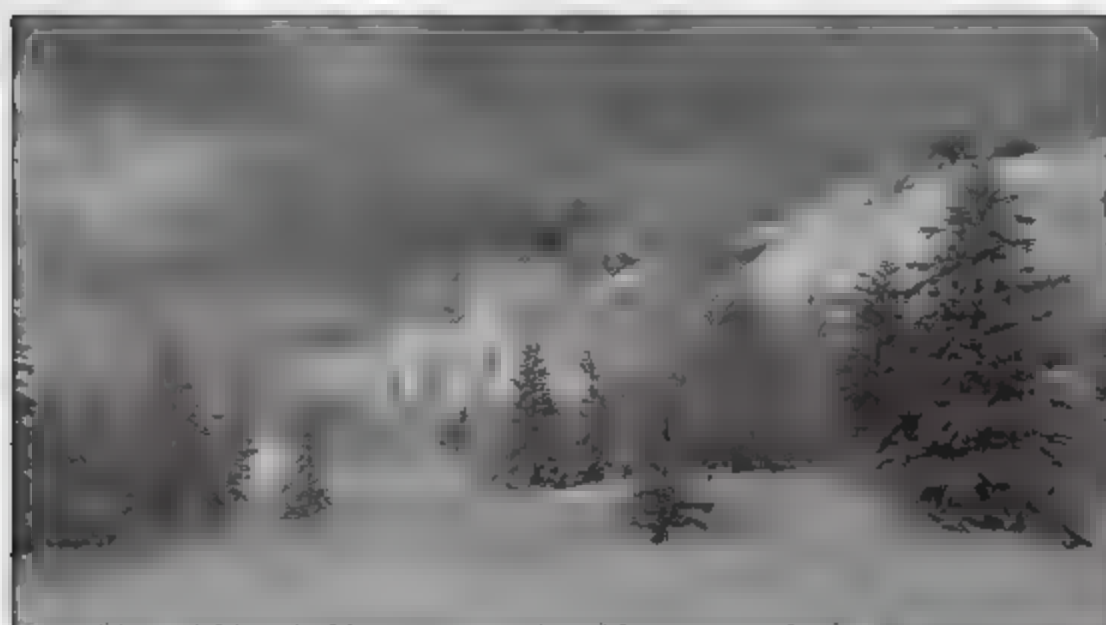


密林の遺跡



砂漠の廃墟

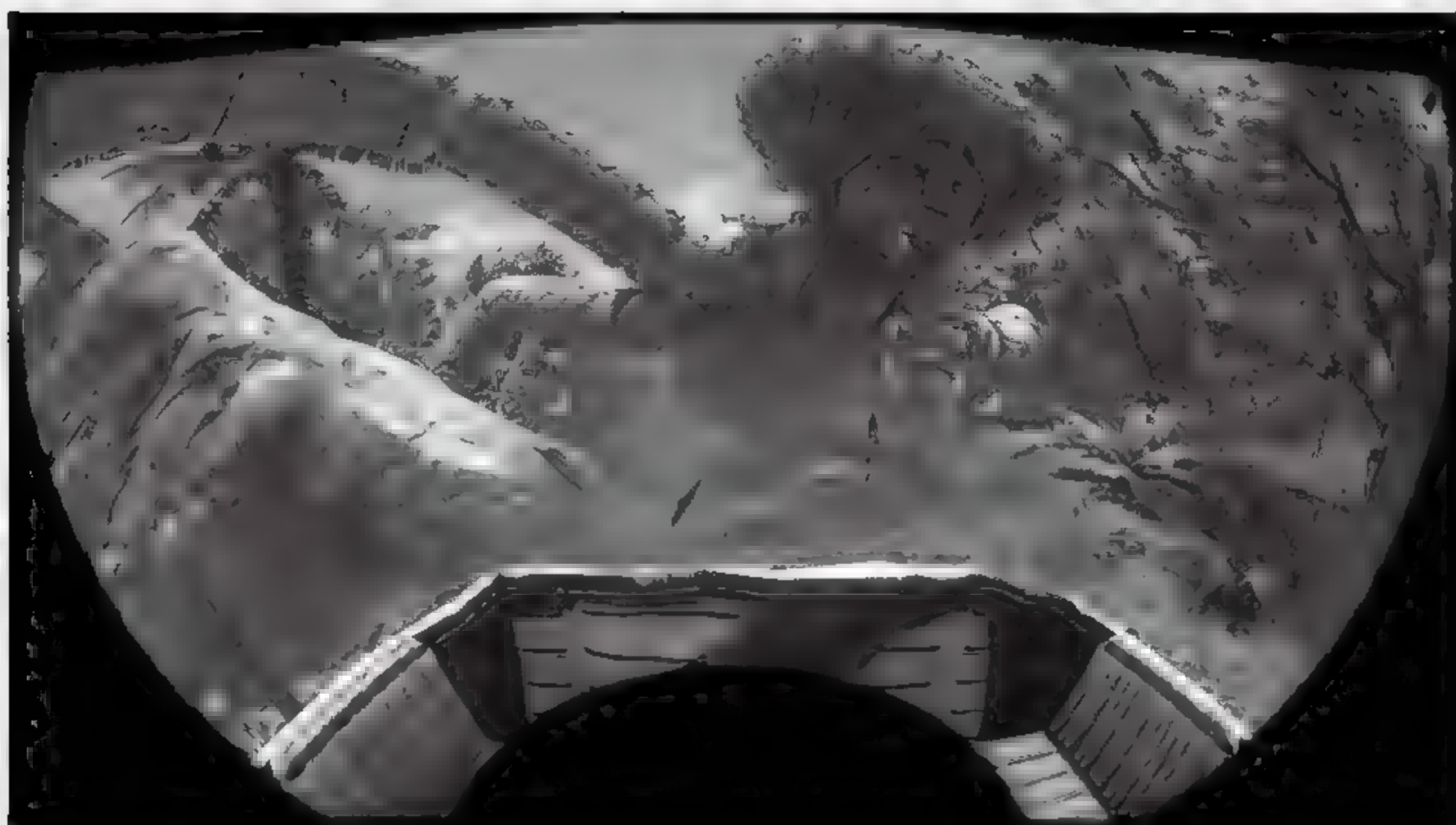
選べる冒険ステージは4+1種類!



雪山の洞窟



灼熱の鉱山



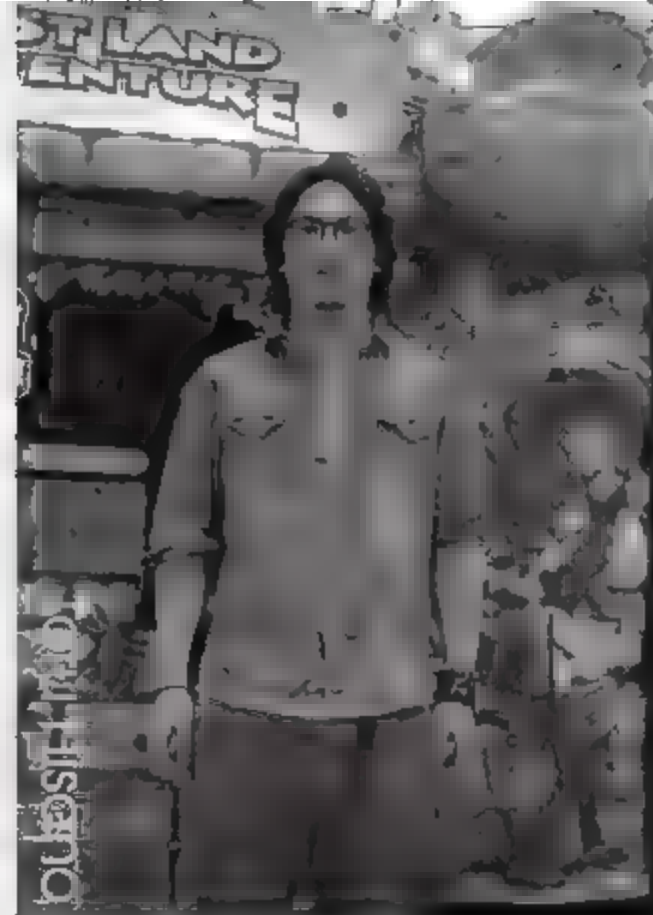
『ロストランドアドベンチャー』開発者

久野亨インタビュー

Profile ©バンダイナムコスタジオAM開発統括本部 AM第2開発部門 コンテンツデザイン2部 AM企画6課主任 ディレクター。好きなゲームは『アンチャーテッド』シリーズ、『チームフォートレス2』、『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』シリーズ。

長年、グラフィックを描き続けてきた久野氏。ゲームやアミューズメントに対する“大好き”という気持ちが、本作を生み出すきっかけになったという。その詳しい経緯を伺ってみた。

Interview—糸井賢一(フリーライター)



本作を見かけたら、とにかく筐体内の椅子に座って!

——久野さんの、これまでのご経歴を教えてください。

久野 最初はグラフィックアーティストとして、ナムコ(当時)に入社しました。PSPの『機動戦士ガンダム一年戦争』から始まり、PSPの『鉄拳』シリーズ。アーケードの『百獣大戦アニマルカイザー』に『機動戦士ガンダムエクストリームバースス』と、8年間、背景を描き続けてきました。

——そんなグラフィックのエキスパートである久野さんが、本作『ロストランドアドベンチャー』のディレクターを務めることになった経緯を教えてください。

久野 私自身ゲームが好きで、あとテーマパークのアトラクションも好きなんです。『機動戦士ガンダム戦場の絆』をプレイして、「平面のモニタでは、ゲームはモニタの向こうで世界だけど、球面スクリーンなら内側に入ったような気

『ロストランドアドベンチャー』の球面スクリーンは『機動戦士ガンダム 戦場の絆』や『マッハストーム』のおよそ1.4倍

「球面スクリーン」のメリットは、プレイヤーがゲームの世界に没入できることです。また、球面スクリーンは、プレイヤーの視線を常にゲームの世界に向けさせることができます。これは、プレイヤーの没入感を高めるのに役立ちます。また、球面スクリーンは、プレイヤーの視線を常にゲームの世界に向けさせることができます。これは、プレイヤーの没入感を高めるのに役立ちます。



になれる。この球面スクリーンで『デッドストームパイレーツ』を遊べたら、アトラクションみたいで面白いだろうな」と、思ったのがきっかけでした。

——そういった企画を上司に持ちかけたなら「自分でやってみては？」という話になり、本作のディレクターを任されたんです。

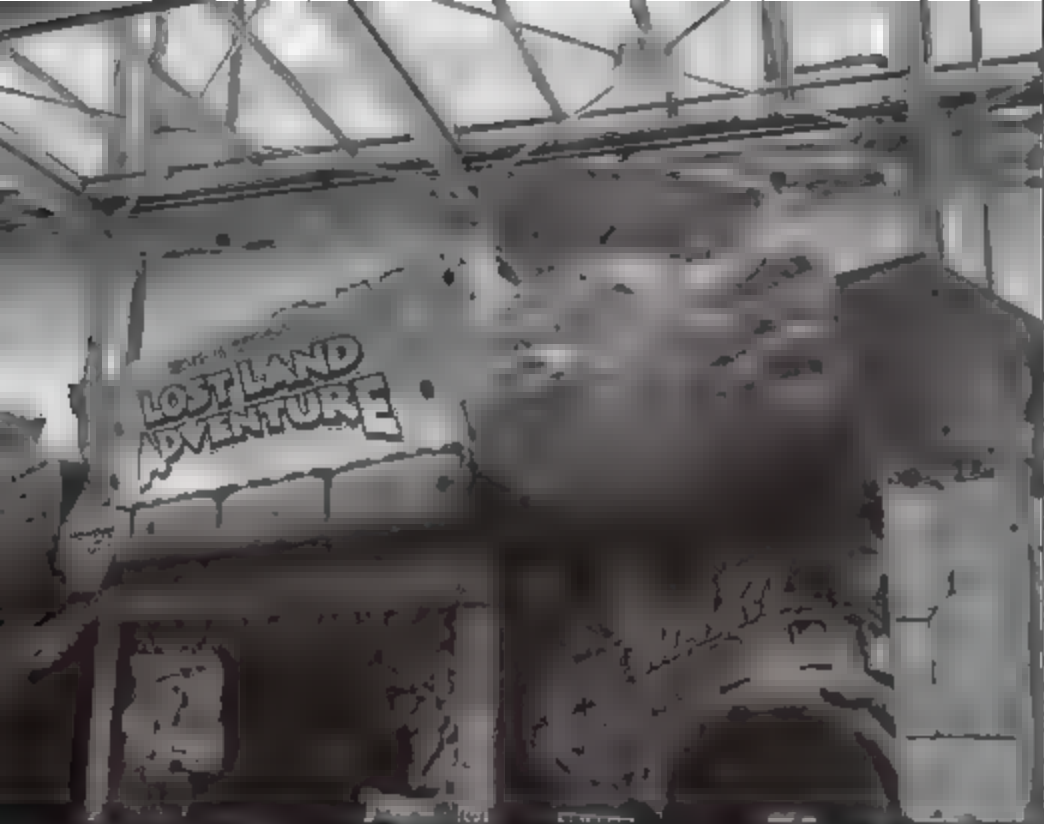
——テーマを秘境冒険ものにした理由を教えてください。

久野 テーマパークの定番アトラクション的なものを目指したとい

うのが大きいですね(笑)。ゲームに慣れていない方でも直感的に理解してもらえ、世界感と考えると、秘境冒険ものが真っ先にあがりました。

——これだけ大きな球面スクリーンです。開発も苦労されたのではないですか？

久野 やはり平面モニタのゲームとは、描写から演出から違います。たとえばプレイヤーに向かって進んでくる敵も、スクリーン中央と端では見え方が変わります。刻々



筐体の装飾はインカ帝国やアステカの遺跡を彷彿させる。中央の亚克力窓から、中のプレイ風景を見ることができる

と変わる奥行きの表現や、敵同士や壊れる敵の重なり方。そういった球面スクリーンならではのプログラムは複雑で、組むのはとても大変でした。

——本作はクリアして終わりではなく、長く遊べる要素が盛り込まれていると聞きました。

久野 ひとつのステージが6〜9分あり、4つのステージをすべてクリアすることでラストステージが出現しますが、バナパスポートカードにステージクリアデータを保存することで、どなたでもラスト

ステージを目指していただけます。ラストステージ含めたトータルプレイ時間が45分超となります。しかもラストステージは、それまでのクリア状況によって内容が変わります。

——そうなると限られた人しか、ラストステージやエンディングにたどり着けなさそうですね。

久野 いえ、ゲーム中にお宝を得ることで攻撃力や防御力が強化されるのですが、バナパスポートにはクリアしたステージとともに、強化されたステータスも記録されます。ガンゲームが苦手な方でも何度か挑戦されることで、各ステージもクリアしやすくなり、ラストステージやエンディングにもたどり着きやすくなります。

お宝は100種類あり、ゲーム内の至る所に配置してあります。敵以外にも「怪しい」と思ったところがあったら、ガンガン撃つて、お宝を見つけてください。

——銃といえば、本作の銃は新開発されたそうですね。

久野 はい。「デッドストームパイレーツ」のような固定式の銃ではなく、プレイヤーが手で持つて、スクリーン内を自由に狙える銃にしたかったんです。お子さんや女性の方が持つても重くなく、弾を撃つ気持ちよさのある、適度な反動が伝わるように、けれど疲れないようにと注意を払いました。

——本作はすでに全国で稼動中ですが、ロケーションテストの際に何か印象的な出来事はございましたか？

久野 思っていた以上に興味を持っていただけたことですね。みなさん、あの大きな筐体を見ると「これは何だろう？」って興味を持ってくれます。そしてカーテンを開いて中をのぞき込むと驚かれるんですよ。「何これ!?」って感じ。

——私も、あの大きな球面スクリーンを見た時は「何これ!?」って思いました。

久野 でも驚くのはその先なんです。本作の球面スクリーンは座つ



専用に開発されたマシンガンコントローラ。弾切れやリロードはないので、敵を倒すことに専念できる

ていただいてこそ臨場感が伝わるようになっていきます。なので後から「座って! 座って!」って念を送っていました(笑)。

——それでは最後に、読者へのひと言をお願いします。

久野 本作を見かけたら、まずはとにかく座ってください(笑)。「機動戦士ガンダム戦場の絆」や「マッハストーム」とは、また違った球面スクリーン世界にご案内します。そしてお友達とわいわい、キヤーカーと賑やかに遊んでくれたら、とても嬉しく思います。

——ありがとうございました。



Xbox 360、アーケード……

そしてPS3で三度飛び立つ銀の翼——



昨年4月25日にXbox 360版、9月にアーケード版がリリースされた『カラドリウス』がPS3でさらに進化して『ブレイズ』となって登場!

Text&Report=安部理一郎(スプロケ)

カラドリウス ブレイズ
Caladrius BLAZE

PS3

■プレイステーション3 ■モス ■2014年8月28日
■パッケージ版、ダウンロード版 6800円(税抜)
■CERO D(17才以上対象) ©MOSS Co.,LTD

シューティング×脱衣!?
『カラドリウス』がPS3に
新キャラ新要素も追加!

キャラクターデザインにヤスダスズヒト氏、サウンドにベイスンケイブを迎え、『雷電』シリーズのモスが放つ新世代ファンタジー・シューティング『カラドリウス』。Xbox 360版の発売から1年4ヵ月を経て、多くの新要素を追加したPS3版が発売になった。

PS3版の目玉となる新モードが「エポリューションモード」。Xbox 360版を踏襲した「オリジナルモード」、アーケード準拠の「アーケードモード」に加え、PS3のために追加された新キャラクター「ノア」と「レイズ」、新ボス「ニーナ」、新ステージ「エクスタナルステージ」が登場する。このほか、シューティング初心者にもわかるように詳しく説明する「チュートリアルモード」など、潜在的にライトユーザーが多いPS3ならではの進化を遂げている。

新規追加キャラは3+1
新モードでのキャラ同士の
かけあいも見どころ

『ブレイズ』で追加されたボスは右のニーナ。アーケード版で追加されたセシリアも家庭用では初登場となる。一方プレイヤーキャラクター側ではニーナの双子の姉・ノアと、赤い仮面が印象的なレイズの二人だ。パッと見ると脱衣シューティングであることに目を奪われてしまいが、錬金術の世界を下敷きに、プレイヤーキャラ8人、ボス8人の組み合わせで展開されるストーリーにも注目したい。2人同時プレイではプレイヤーキャラ間での掛け合いも用意されており、後述の「シンクロモード」ならひとりでも2人用イベントを鑑賞できる。

ニーナ・トワイニング
CV:M・A・O

国内で有数の規模を誇る貿易商の息女。今回追加された新ボスで、やはり新規追加された森林ステージで待ち受ける。



レイズ・ナーゼ

CV: 笹本 菜津枝

名前と性別以外すべてが謎に包まれた孤高の騎士。王への忠誠と国を守ることとの間で悩む。

ノア・トワイニング

CV: M・A・O

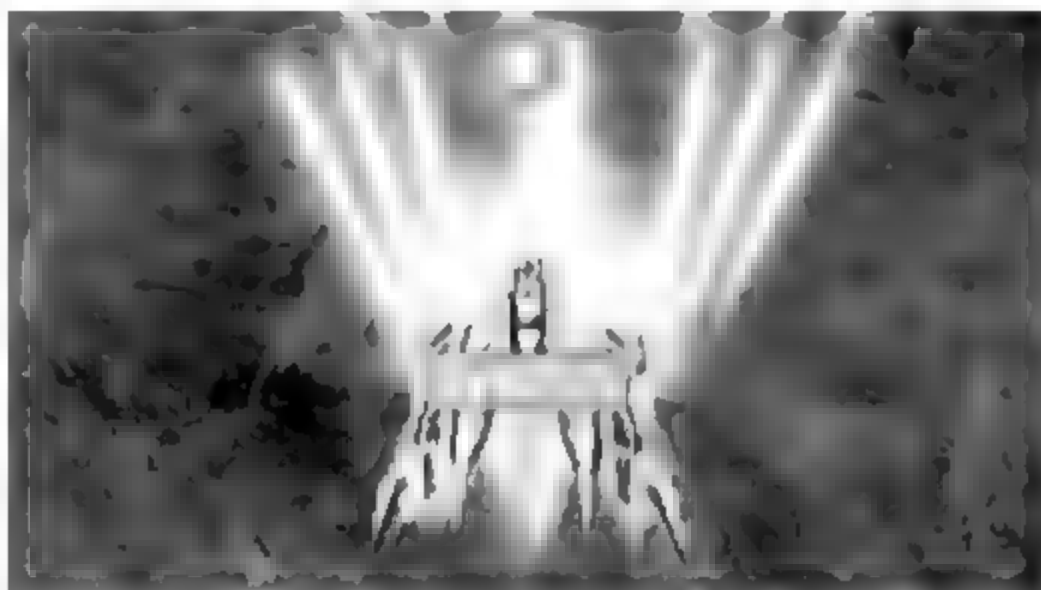
研究室からの脱出の際に置き去りにしてしまった、双子の妹ノアの救出を誓う。

ひとりで二機同時に操れる「シンクロモード」でスーパーゲーマー気分も味わえる！

そしてさらなる新要素がこの「シンクロモード」。一人で二機分を同時に操作する、いわゆるダブルプレイを簡単にしたモードだ。2P側は完全無敵で、1Pプレイヤーと左右反対の動作をとる。さらに、セレクトボタンを押すことで任意の位置に固定可能。これにより、2Pを強力なオプショントして使用可能となっている。



写真では小さくて見えないが2P側に「Lock」と表示されて固定砲台となった状態。こっぴて敵に突っ込ませて戦うこともできる



シンクロモードの2P。「Synchro」表示時は1Pと左右逆に動く。あこがれのダブルプレイ（気分）を味わえる！



シンクロモードにおいてはキャラクターの掛け合いも2人同時プレイのストーリーが適用されるのが嬉しいところ

こちらはエボリュションモードで使える「エボリュション」。攻撃、防御のエレメントシュートに応じて超強力な技が発動する

『カラドリウス ブレイズ』 発売記念イベントレポート！



「公開プロガ―体験会
in 高田馬場ゲーセン・ミカド」

7月27日、高田馬場ゲーセン・ミカド特設会場において、プロガ―を招いての体験会が開催された。開発者・モスの星野氏と、声優陣を招いてのトークショー、太愛氏のスーパープレイなどで盛り上がった。



「カラドリウスブレイズ祭り2014」
発売直前イベント

そして発売直前の8月24日には浅草KURAWOODにて、試遊会、声優陣トークショー、サウンドを担当したリブストローライブ、シューティング座談会、トップシューター対決など盛りだくさんの内容で無料イベントが開催された。

「カラドリウスAC 攻略DVD
～焔への道～」発売中！

DVD & Blu-ray 同梱。5部門で「アルカディア」2014年8月号現在の全国トップを更新。プレイヤー/KTN-HOM、AKF。詳しくは <http://www.players-homura.com/>



やりすぎ雷電 OVERKILL RAIDEN

圧倒的な火力で敵を殲滅する大破壊系シューティングの金字塔『雷電』シリーズの最新作が、「オーバーキル」なんて物騒な新モードを引っさげて登場！ Text=ジストリアス(フリーライター)

雷電IV OverKill

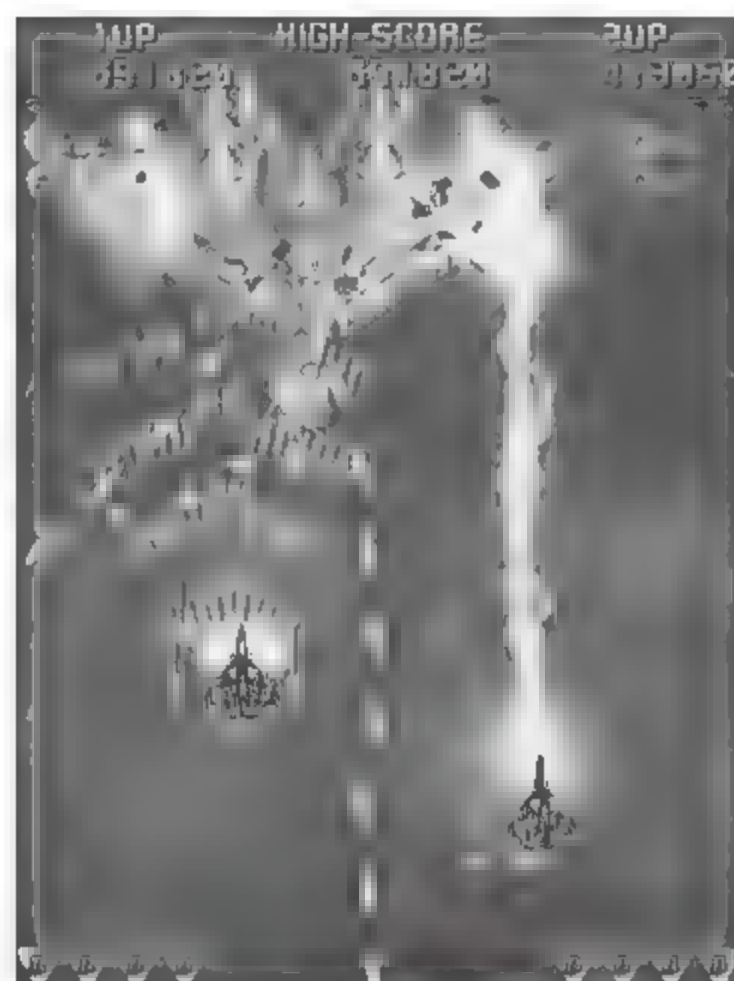
PS3 ■PlayStation®Network
■モス ■2014年5月13日 ■2750円(税抜)
■CERO A(全年齢対象)

©MOSS LTD ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY SEIBU KA-HATSU INC

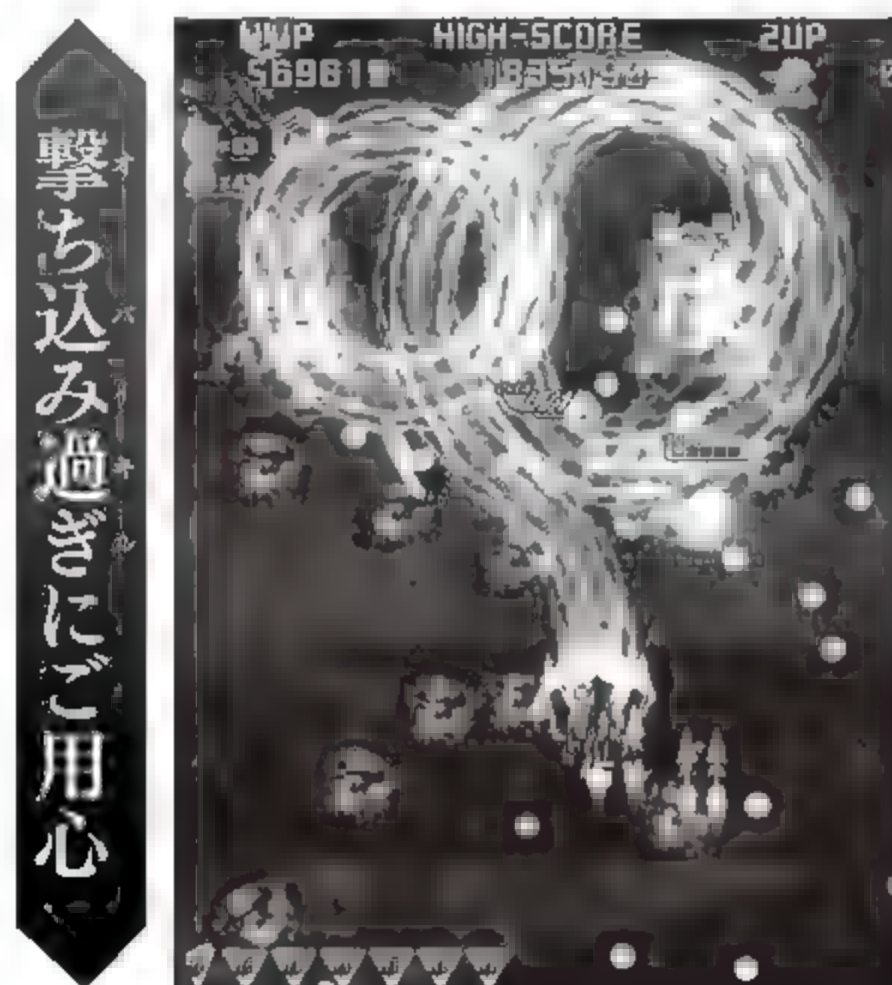
君がッ爆発するまで
撃つのをやめないッ!

RPGなどで、瀕死の敵に必要以上に強力な攻撃を加え、より大きなダメージを与えることを「オーバーキル」と呼ぶ。そして広範囲のワイドショットや破壊力大のボムといった、自機の高火力が魅力の『雷電』シリーズがその要素を取り入れたのが本作『雷電IV OverKill』だ。

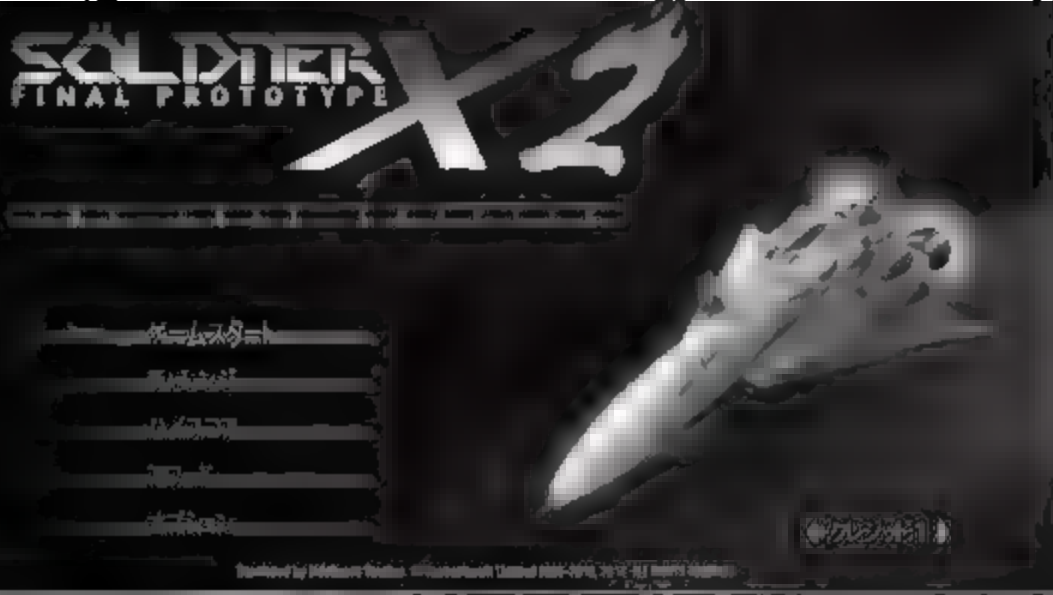
アーケード版およびXbox 360版『雷電IV』の移植となる本作で、新しく搭載されたのがオーバーキルモード。道中に現れる敵キャラの中で耐久力の高い敵を倒したとき、普通ならすぐに爆散するのだが、このモードでは残骸自体に攻撃判定が残り、完全に爆散するまで少し時間が生じる。その間に攻撃を撃ち込むことでゲージが上昇、そして爆散と同時に撃ち込んだゲージ分の得点アイテムが放出される。敵は無力化されているのだから無視してもよいし、むしろ撃ち込む間にほかの敵が野放しになるのでリスクも高い。しかし、ありったけの攻撃を加え、ぐんぐん上昇するゲージを見るのは気分爽快。高火力がウリの『雷電』シリーズと無力化した敵を過剰に攻撃する「オーバーキル」。これはシューターをドSに変えてしまう劇薬かもしれない。



広範囲殲滅か集中砲火か



撃ち込み過ぎにご用心



広大な宇宙でグーテンタープ! 王道を行くドイツ製横シュー

意外にもドイツにはシューティングゲームが多い。『Iridion 3D』や『ナノストレイ』といった、日本でも話題となった「SHIN・EN」製の作品に、2010年にネオジオで発売された『高速ストライカー』や、2013年にドリームキャストで発売された『Sturmwind』なんてものもある。一見普通のシューティングゲームに見えても、海外で作られただけで印象もプレイ感覚も結構変わるものである。そんな「国民性の違い」的なギャップが楽しめるのが本作だ。

まずはゲームのオープニングから。一見静止画に見えるが、細かい箇所にはエフェクトやアニメーションが入る、美麗CGとともに、荘厳なストーリーが語られる。いわく「銀河連邦」「悪の宇宙人」「地球防衛軍」「最新鋭のスペースファイター」……要は「地球ピンチ!」最新の戦闘機で敵をやっつける!」を丁寧に語ってくれる。ファミコンのゲームなら説明書1ページで済ませてしまいうような宇宙大戦争が幕を開く!

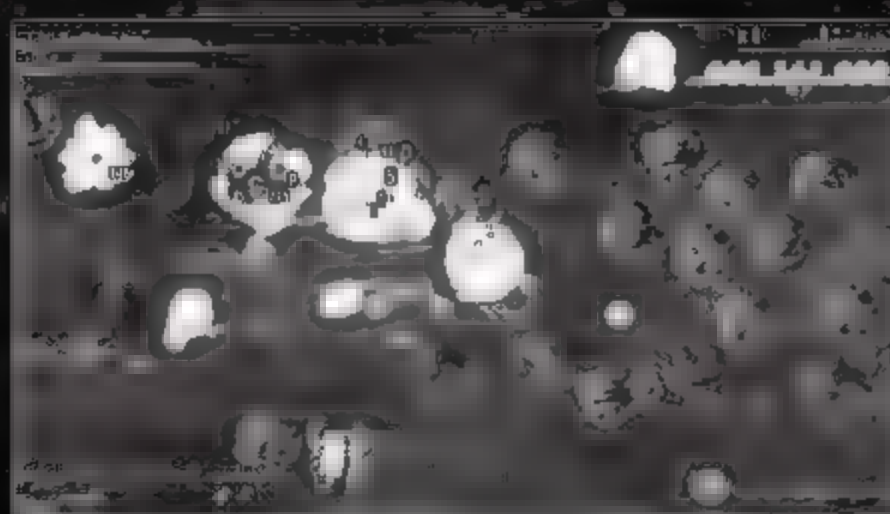
ゲーム自体はオーソドックスな横スクロールシューティングゲームで、自機は最大3種類までの武器を切り替えながら敵を倒していく。ただしやれることは多く、プレイ中に随時更新されるチュートリアル(スルー可能)について目移りしてしまう。また面白いのが敵に与えたダメージが数値化され、使った武器がどれだけ有効かが視覚化さ

ドイツから地球防衛軍 やってきたEDF

ドイツ生まれの横スクロールシューティングゲーム。画面の隅々まで広がる超美麗グラフィックと、独自のプレイ感覚から、海外の香りを楽しむ。 Text=ジストリアス(フリーライター)

PS3 ゼルドナーエックス2 ～ファイナルプロトタイプ～

■PlayStation®Network
■eastasiasoft ■2014年7月1日
■通常版:980円(税込)／完全版(※1):1280円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2010-2014 Eastasiasoft Limited.All Rights Reserved.



れていること。やった! 5がいっぱい並んだからたぶん大ダメージだぜ!

そして、戦闘中にやたら放出されるリングを回収し、ゲージがマックスになると、画面右下に表示されていたアイコンから、アイテムがポンと出てくるのである。まるで『テトリス』みたいに。とってもわかりやすいけど、せっかくこれだけリアルな舞台を用意したんだから、せめてアイテム輸送機が現れるとか……

とはいえ、豪快なショットで大量の敵を蹴散らす爽快感はあるし、ランク(※2)が画面上に視覚化されているのも面白い。日本では見慣れないような仕様や作りに学ぶべき点も多いだろう。まさにゲームの国際交流である。



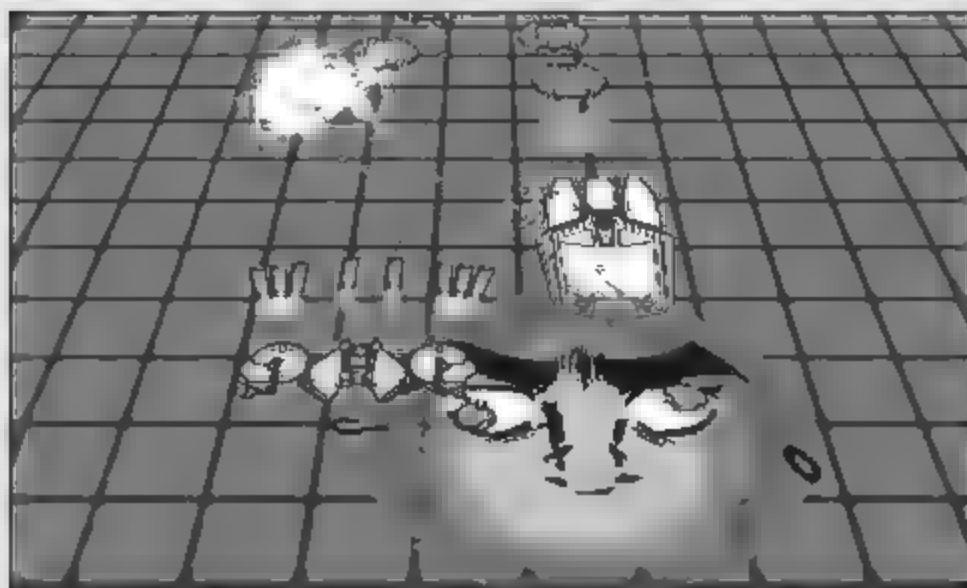
道中も度々通信が入るが、ボス戦でもよく喋る。主人公の発言に対していちいち絡んできたりして、ボスもソリソリだぞ



「ラストチャプター」で追加された戦艦ステージ。自機が跳弾持ちだとショットが壁やミサイルで乱反射しまくってハッピー!

※1 完全版 ゲーム本編に拡張版「ラストチャプター」を加えたもの。新しいステージ、チャレンジ、トロフィー、エンディングなどが追加されている。追加購入だと480円(税込)なので、初めから完全版を買うのがお得。

※2 ランク シューティングゲームにおける自動難易度調整機能。本作では被弾を避ける、敵を速やかに倒すなどの「うまい」プレイで難易度が上昇し、スコア倍率も上昇する。画面右上のアルファベットが目印だ。



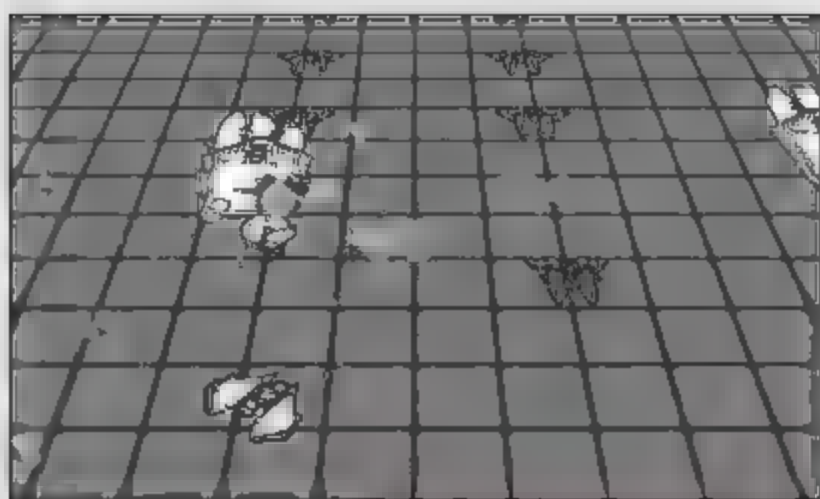
“3DSクローンシュー” シリーズ最新作は『イルベロ』を 題材にした固定画面シューティング

Text＝安部理一郎(スプロケ)

3DS イルベロデリンジャ

- ニンテンドー3DSダウンロードソフト
- クローン 2014年7月30日
- 1000円(税込)
- CERO A(全年齢対象)

©2014 Kion Co.,Ltd

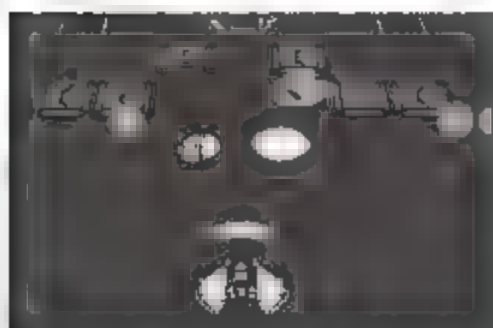


各フェイズには隠された条件が設定されており、それを満たすと画面上部から鍵が落ちてくる。これを取ればフェイズクリア。ヒントは下画面にあるが……



『カラスBOR』の源流？
面クリア型のシューティング

今年1月より『カラスBOR』、『ラジルギでこじやる！』とシューティングをリリースしてきたクロンの最新作は、これまで2作のシステムに『イルベロ』の味付けを加えた最新作『イルベロデリンジャ』だった。もともと『カラスBOR』で採用されていたミッシヨンクリア型のシステムは、2008年発売の『イルベロ』で使われたもの。固定画面の各フェイズで、ある条件を満たせば画面上部から「運命の鍵」が降ってくる。これを100個集めることがゲームの目的だ。



『イルベロ』機体・TRAXは“ドール”を装備。射出・誘導することでオプションのように配置して敵を殲滅できる



こちらは『カラス』の機体。ソードが使えるほか、ボムも変更される。シリーズおなじみの武器レベルの概念は存在しない



さまざまな機体を使い分け
全100ステージを暴け

本作には『カラスBOR』や『ラジルギでこじやる！』の機体も登場。これらの機体は『カラスBOR』のすれちがい通信の進行度に応じて出現し、装備も異なる。出現させれば楽に進む場面も!?



「チーポ」

主人公ルジェにアドバイスくれる疑似人格プログラム。『イルベロ』の世界は仮想世界「DEF」上のゲーム「ジャスタ」の世界だ。



「ソーダ」

ルジェのオンライン仲間で、おそらく同年代の少女。ゲームをかなりやり込んでいるので、具体的なアドバイスをくれたりもする。



マスター

熊のような、犬のような、兎のような、着ぐるみを着た人間のよう。『DEF』内でルジェを案内する。アドバイスは役に立たないことが多い。



殲滅、逃走、シールド……
攻略ヒントは下画面にあり！

100あるフェイズをクリアする「鍵」の条件はさまざま。敵を殲滅したり、一定時間逃げ続けたり、シールドだけで敵を倒してみたり……。とはいえ、全くのノーヒントではなく、下画面に表示されるキャラクターたちをタッチすればヒントを請うことができる。詰まったらヒントを読んでみよう。

まずは今すぐ体験版プランで
お試しプレイ！

本作品はニンテンドーeショップにて体験版が配布されているため、シリーズ初めてで気になっている人には特にお薦め。独特のシテムやグラフィックに癖はあるが、慣れにくると100フェイズをちよつとした時間に攻略するのが楽しくなってくるはず。まずは体験版をダウンロードしよう！

● **体験版プラン**
お客様のご負担…0円(※)
遊べるステージ数…5ステージ
鍵の種類…3種
選べる機体…3種

$5 \times 3 \times 3 = 45$
実質45ステージが遊べます！

● **製品版プラン**
お客様のご負担…1000円(※)
遊べるステージ数…100ステージ
鍵の種類…3種
選べる機体…8種

$100 \times 3 \times 8 = 2400$
このボリュームが今すぐ！

※ニンテンドー3DS本体、および通信料などはお客様のご負担となります。

ラジルギでござる！

3DS

- ニンテンドー3DS
ダウンロードソフト
- クローン
- 2014年2月19日
- 800円(税込)
- CERO A(全年齢対象)

©2014 Klon Co., Ltd.



『ラジルギ』の世界観を借りた、画面下部の体育倉庫を守る防衛型シューティング。ゲージがたまると使えるアブゾネットの重ね掛けが楽しい！

Karous -The Beast of Re:Eden-

3DS

- ニンテンドー3DS
- タロシ
- 2014年1月27日
- パッケージ版、
ダウンロード版:5800円(税抜)
- CERO A(全年齢対象)

©2014 Klon Co., Ltd.



アーケード版『カラス』を下敷きに、リメイクされた固定画面シューティング。武器のレベルを育てながら、約100のステージをクリアする

『イルベロテリンジャ』をより楽しく
三部作で機体を増やそう
前述のとおり「カラスBOR」のすれちがい通信の進行度により「イルベロテリンジャ」の機体の一部が解放される。ゲームに詰まってからでは手遅れ！今のうちに！



「撃て!」「避けるな!」
そして...

「斬れ!」

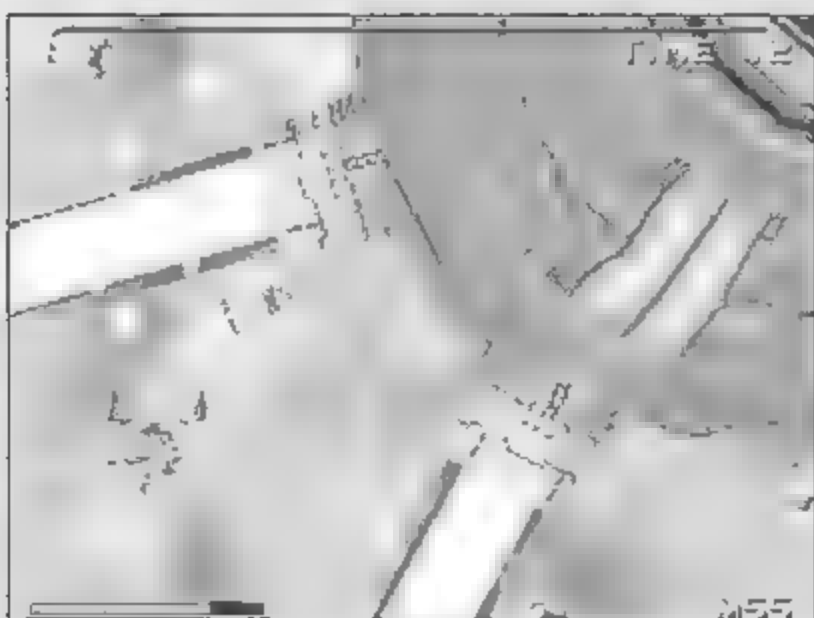
覚える、狙う、当てる、上達する...RS
シリーズ(※)の影響色濃い超級スト
イックSTGがDSiウェアで登場

Text=VHS(フリーライター)



サジタリウス・エー・スター

■ニンテンドーDSiウェア
■バックプラム ■2014年4月16日
■1000円(税込)
©2014 LukPlus Co.,Ltd.



ありえない、
何かの間違いではないのか?

携帯機やアプリのシューティン
グは「手軽で遊びやすい」が決ま
り文句。幅広い難易度を強力なカ
スタマイズで攻略! そんな時代
の流れを前向きに逆走する『SA
*(サジタリウス・エー・スター)』
の姿勢は「ありえない、何かの間
違いではないのか?」と思えるほ
ど異彩を放つ。僕は本作を面白い
と確信できるまで5時間以上を要
した。当たり判定が大きくすぐ死

ぬくせにコンティニューがない。
初期残機設定もない。難易度設定
もない。面セレクトもない。ボム
もバリアもなくパワーアップす
らない。あるのは複雑さを極めた敵
配置と狂った地形ギミック、そし
て必要な敵のみを精密に撃ち抜く
独特の稼ぎと快感(を得るための
修練)。万人向けとは言いがたく
「やらされゲー」と拒絶反応を示す
プレイヤーもいるだろう、そのく
らいストイックな姿勢だ。だがコ
ツをつかめば四六時中パターンを
妄想してしまう、充実のシューテ

イングラライフが待っているぞ。

稼がなければ生き残れない!
自分の「正解」を突き詰める

「近接攻撃の稼ぎという危険行為
が逆に生存率を高める」という異
色のコンセプトを持った本作。自
機は「ショット」のほか、撃ち込
みでたまるゲージを消費し高速の
体当たりで斬り込む「アタック攻
撃」という武装を持つ。しかしシ
ョットの威力は極端に低く、範囲
も自機の真正面のみ。にもかかわ
らず敵は容赦なく前後左右から飛

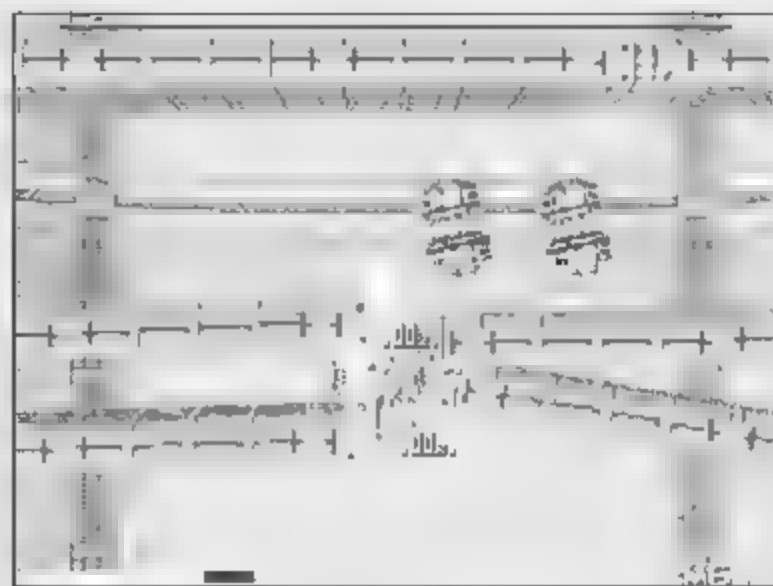
極端すぎるスコアシステムと
増えまくる残機

自機の操作やアタック攻撃の感
覚を把握したら、10万点エブリで
1UP」という点を意識して1面
を遊んでみよう。ショットのみで
1面をクリアした場合、スコアは
この10万点に届くかどうか。ここ
でアタック攻撃によるチェー
ーナスキコンボ倍率の稼ぎに注
目。アタック攻撃命中で①チェー
ーナスキが+100点ずつ上昇
し(最大1600点。コンボが途
切れてもアタック攻撃の空振りも
しくは自機のミスさえなければ維
持される)これを素点として、②
アタック攻撃のコンボ継続回数
が倍率(最大8倍)として①×②が
敵破壊時に得られるボーナスとな
る。チェーーナスキ1600点
なら8コンボ目以降はザコ1機ご
とに12800点が転がり込み12
コンボ目で1UP、そのまま継続
できればザコ7~8機ごとに1UP
を繰り返すインフレ状態に。パ

※RSシリーズ トレジャ からリ スされた『レイディアントシルバ ガン』(1998年)、『斑鳩』(2001年)の2作が該当する。当時はもちろん現在でもほか
に類を見ないほどの高いバズル性とパターン性(ただし高速スクロールのシャッターを除く)「わざと」一部の敵を逃したり、高精度の狙い撃ち
を要求する独特のスコアシステム(チェインコンボ)が共通した特徴。

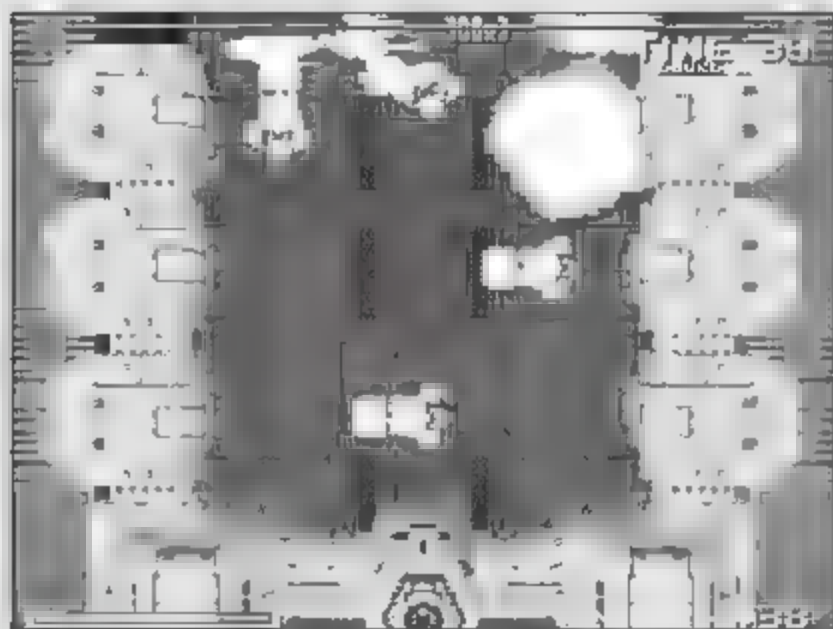


どちらも同じ場面だが、左はショットで挑んだ場合で敵弾に囲まれ大ピンチ。対して右はアタック攻撃のコンボ稼ぎで先制&弾消し。どちらが安全かは一目瞭然だ



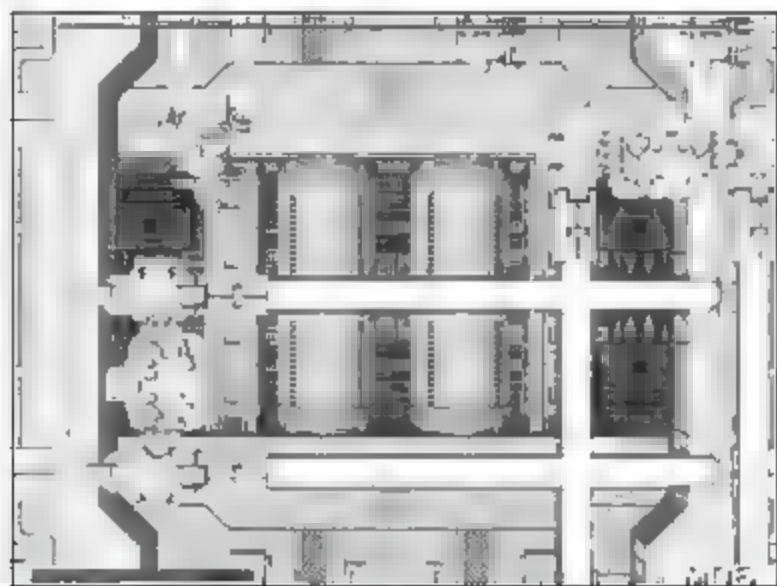
リスペクトあふれる高速シャッター。元ネタ(?)と違い、切断箇所は固定のためアドリブ不要で安心だが、コンボタイミングはかなり忙しい

来し弾をばらまく。そこで活躍するのがアタック攻撃。ショットと異なりアタック攻撃は任意の方向に特攻でき、同時に敵弾も消去する。すべての敵には黄か赤の「結合部」が示されており、結合方向に沿って特攻すれば耐久力無視でボスすら一刀両断。さらに切断成功後1秒間はコンボタイムとなり敵弾が無力化、ゲージが減らず再びアタック攻撃が可能だ。コンボタイム中に次の敵を切断できればコンボ成立、コンボ継続中の1秒間は敵弾が無力化するため、コンボをつなぎ続ける間はずっと敵弾に対し無敵なのだ。だがアタック攻撃は大きなリスクも持つ。そもそも結合方向からズレるとはじかれるという曲者で、多くの敵は回転したり画面を回遊するため結合方向は目まぐるしく変わる。失敗した場合、敵は倒せずゲージはゼロ、敵陣に丸腰で突っ込むため高確率で死ぬ。回遊ルートを知り待ち構え、狙い澄ました一閃で切り捨てる。反復練習により上達を

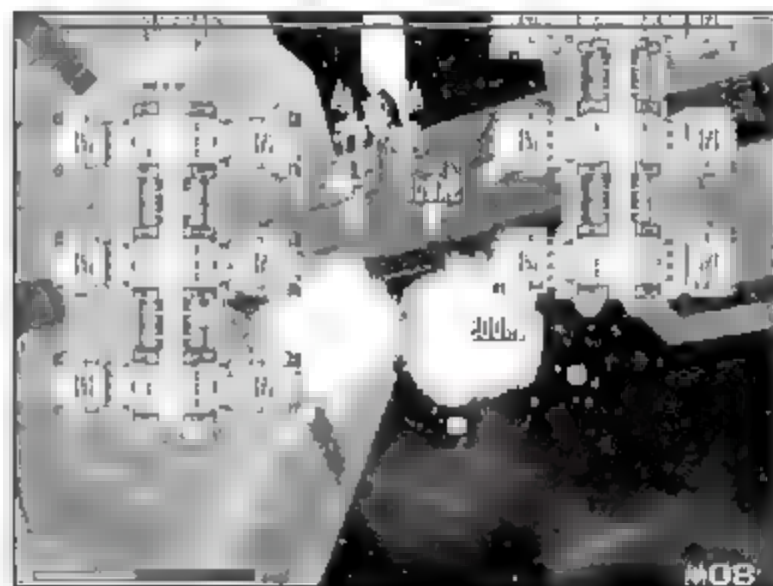


どのボスも倒すだけなら数秒でカタがつく。しかしミサイル稼ぎで粘れば3UP以上は狙える大きな得点源に

実感できたときの嬉しさは何物にも代え難い。コンボの感覚をつかんだら、次はどこまでコンボを伸ばせるかという自分との戦い。コンボを途切れさせないためザコを2機あえてスルーした。果たしてそれは正解か？ 絡めるには？ 自分の精度で詰められるか？ 自らの意志(パターン)が、強固であるほど様々な試練に苛まれるものだ。自問自答し、敵配置と自分の腕を見極め試行錯誤を繰り返す。その先に目指す「正解」は必ずある。



2面中ボス直後、左からザコ×4→左下中型機→左中型機→右からザコ×6→右下中型機→右上中型機→左ザコ×3・テンポ良くつなごう



1面中ボス直後。左コンテナを時計回りに切断→中央ザコを縦切りでつなぎ→右コンテナを反時計回りに切断

ターン次第では1面で20UP以上も可能というこの極端なスコアシステム、序盤での残機稼ぎが全面クリアへの近道なのは間違いない。



Front



Back

ゲームTシャツで気分一新! レトロゲームを「着る」

レトロゲームファッションブランド「GAMES GLORIOUS」から、KONAMIの名作アクションゲームがTシャツで登場! 和で攻めるか洋で攻めるか、いっそ両方でいってみるかはキミ次第! Text=編集部

GAMES GLORIOUS 公式サイト

<http://www.games-glorious.com/>

伝説の義賊を知ってるかい?

がんばれゴエモン! からくり道中
「GOEMON」~Blue~/~Brown~

■各4104円(税込) ©Konami Digital Entertainment ©GAMES GLORIOUS



天下のゴエモンがTシャツに! 色は青と茶の2種類。デザインコンセプトは昔の海外輸出用のマッチ箱のパッケージをモチーフとしたもの。背中の「通行手形」はステージクリアに必要なアイテムで、まさに縁起物!?

受け継がれる戦いの宿命

悪魔城ドラキュラ「Vampire Hunter」
~Brown~/~Black~

■各4860円(税込) ©Konami Digital Entertainment ©GAMES GLORIOUS

『悪魔城ドラキュラ』がTシャツに! 色は茶と黒の2種類で、左胸には主人公シモンの革鎧をモチーフにした、金属スタッズ加工を施した革ポケットが付いている。半身にプリントされたデザイン模様のシモンやサブウェポンが戦う勇気をくれる、あらゆる困難に立ち向かう現代の鎧?



Front



Back



ムチを振るうシモンに、ハート、オノ、クロス、短剣、懐中時計、聖水、ソシビ、アイマー、スケルトン、半魚人、吸血「ウモリ、メデイウサ……」がデザインされている





KONAMIの 名作狙撃ゲーム、 現代にリブート!

Text=箭本進一(フリーライター)



AC サイレントスコープ
ボーン・イーター

■アーケード ■KONAMI ■2014年7月30日
©Konami Digital Entertainment

風と衝撃と重量が 狙撃の体感を刻み込む!

筐体に備え付けられた狙撃銃を構え、長距離射程のかなたに潜む標的に狙いを定める……。狙撃シューティング『サイレントスコープ』がアーケードゲームとしては14年ぶりに復活を遂げる。

今回も変わらず追求されているのは、「狙撃する」という行為を体全体で楽しめることだ。

狙撃銃は形こそデフォルメされているが、よりリアルなフィードバックを追求している。開発者・石原明広プロデューサーによると「実際の狙撃銃のトリガーの重さは約4kg。ゲームはそれをふまえつつ重すぎず手応えのある設定にした」という。ずっしりとした狙撃銃で狙いを付け、トリガーをぐっと引き絞ると、発射時の重い反動が



体に走る。狙い澄ました必殺の一撃を放つ、狙撃のすごみを体感できるようになっているのだ。

臨場感を高めてくれるのが送風機能だ。バイクでの追跡や高所をワイヤーで飛び回るなど、目まぐるしく変化するシチュエーションに応じ、筐体上部の送風口から風が吹きつけてくる。風に吹かれつつ狙撃銃を構え、冷静に敵をひとりひとり撃ち倒していくと、たまらなくハードボイルドな気分になることができる。こうした仕掛けにより、本作の狙撃は身体性と強く結びついていく。ゲームセンターの筐体でしか味わえない狙撃体験であり、ゲームセンターでゲームを遊ぶことの意義があらためて問い直されているのだ。

ごつい狙撃銃と吹きつける風に酔いしれる。100円を握り締めてゲームセンターへ赴くだけの価値を持つ体験がそこにはある。

PS4アーケードアーカイブス配信記念

テラクレスタ 特集

ニチブツ（日本物産）が産んだ傑作シューティングのPS4での復刻配信に備えて、初心者が1周クリアするための攻略記事を掲載。さらに『テラクレスタ』の企画者・藤原茂樹氏と、作曲者・吉田健志氏への貴重なインタビューもお届けする。

AC ■アーケード
■日本物産
■1985年10月

特集構成—編集部

PS4 ■プレイステーション 4 アーケードアーカイブス
■ハムスター ■2014年11月20日配信予定
■823円(税込) ■CERO A(全年齢対象)
©2014 HAMSTER Co
Arcade Archives Series Produced by HAMSTER Co.
and Nippon Ichi Software, Inc.



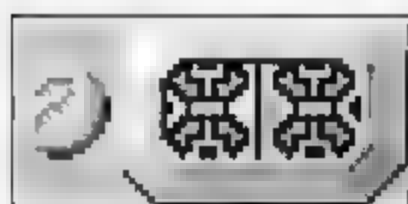
特別
攻略

『テラクレスタ』を今から始めて 1周クリアを目指せ!

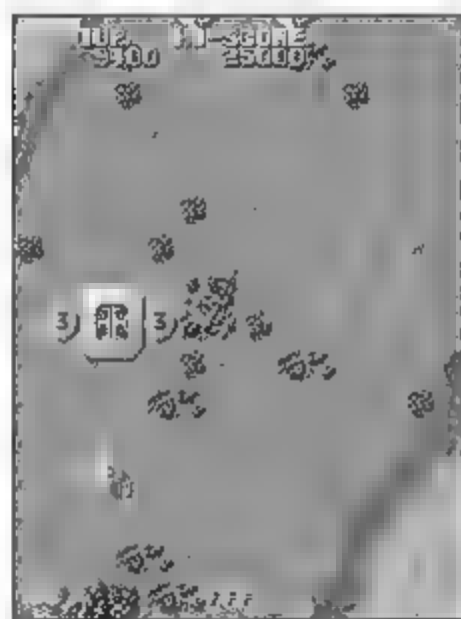
Text=安部理一郎(スプロケ)

侮らずに基本ルールを確認しよう

合体パーツの基本を確認。格納庫を壊すとパーツが出現するが、無理に破壊しに行くと事故につながる。周囲のザコを倒してから合体しよう。5機合体時は格納庫が出現しなくなる。



画面下の「F」が使用可能回数。地上の格納庫の脇の番号をすべて破壊するとパーツが出現、取ると使用可能回数が3に回復する



基本戦略・生き残るためのルール

①フォーメーションはザコに惜しみなく使え

華々しいボスたちに目が行くが、マップの大半はトリッキーな動きのザコとの戦い。1エリアにつきだいたい2カ所は格納庫があるので、フォーメーションは遠慮なく使おう。

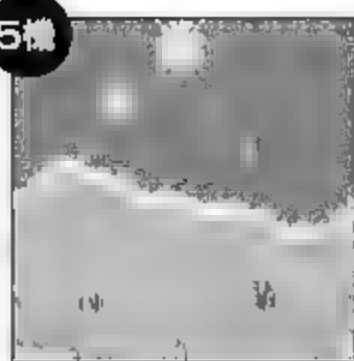
②封印はないので念頭に置いてプレイせよ

近代シューティングのお約束として「目の前の敵は弾をあんまり撃たない」というのがあるが、このゲームでは撃ってくる！ ヤツらは本気だ！ 近づいたら撃たれると思え。

③ザコの出現順を覚えて生存確率アップ

敵ザコの出現順が決まっているので、先回りしてフォーメーションで迎え撃とう。

5機



クロス

内側に向かって弾が出るため、回り込んでくる敵の体当たりを避けづらい。早めに3機に戻そう。

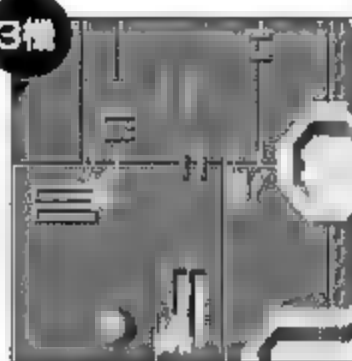
4機



サイクロン

微妙だが、弱くはない。回る弾が消えるまでショットが撃てないことがある点に注意。連続使用がいい。

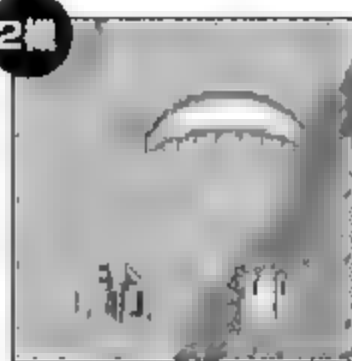
3機



エクステンド

このゲーム最強のフォーメーション。いわゆるワイドショット的な配置で、どんな場面でも心強い。

2機



ムーン

2機合体はムーン。連射性能は悪いが、幅広いのでザコを捕らえるのに使えなくもない。

3機→5機→ 被弾を繰り返せ

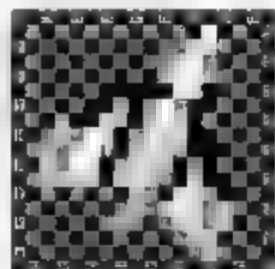
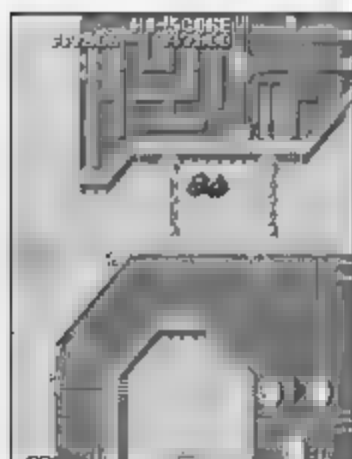
5機合体は気分がいいが、格納庫が出なくなるという欠点がある。5機になったらすぐに被弾して、3機に戻してまたパーツを集めていこう。

PS4版新機能

アーケード版『テラクレスタ』には基板の音源チップまわりが異なる2つのバージョンが存在する。このうち、主に国内に出回ったのはOPN版(俗にいうPSG版)、海外中心に出回ったOPL版がある。PS4版では両方の音源が収録され、切り替えが可能だ。

この顔を見たら要注意! 強敵ザコのパターンを覚える

スピーナ



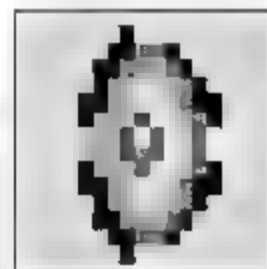
バラバラと飛来し、大きく円を描く。隣接すると弾を撃たれるので、画面端で上→下と動いて避ける

アイアンウルフ



編隊で飛来するので、軌道が変わるところで撃つ。撃ち漏らした機体は目で弾を撃つ。距離を取ろう

ザロメ



固まって画面中央に出現後、画面いっぱいに円陣を組む。出現時に中央で待ち撃ち込み機数を減らそう

ボス戦は3機合体に調整しよう

[VS.ダイコン]

実質最強のボス!

ダイコンから出るジャイロスの処理がキモ

ばらまかれる弾、内部から出てくるジャイロスの自由な軌道に圧倒される。基本は3機フォーメーションを展開し正面に陣取り、ジャイロスを出現と同時に破壊すれば倒せる。左右のクチバシ状の部分は弱点となっているようで、ここに多く弾を撃ちこめれば早く倒せる。出現と同時に左右の角に撃ちこもう。

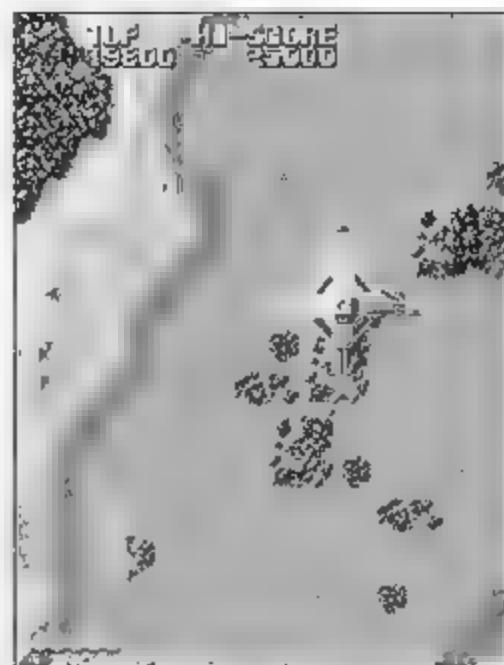


3機の場合はこの位置関係をキープ。2機以下の場合は、ジャイロスをすべて遠間で撃つことと、弾避けに集中。約28秒耐えたらダイコンは帰る

[VS.チューボ]

丸腰の場合は外周を回って逃げればやり過ごせる

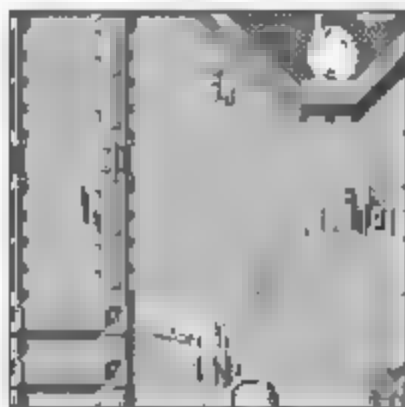
自機が左下なら右上から、左上なら右下からと対称角から登場するチューボ。出現位置を覚えて、必ず画面下部で待ち受けよう。中心に弾を撃ち込めば比較的簡単に倒せるが、メカダロスを大量に射出するため弾が遮られること多数。十数秒で逃げだすので、貫通弾がないときは時間切れを狙うのもいい。



チューボから逃げるように、画面の四隅を時計回り、または反時計回りに移動すれば、1周半したところでチューボは帰る。覚えておこう

最後の手段! 合体時の無敵時間に賭ける

パーツ取得時、フォーメーション終了時の合体タイミングには、それぞれ2秒弱の無敵時間が存在する。シューティングゲームにおいて、アイテムを取りに行き死ねことはよくあるが、このゲームの場合は無敵時間のおかげで、多少無理に取りに行っても大丈夫だ。フォーメーション発動時にも若干の無敵時間が存在するが、こちらは硬直時間とセットなため、緊急回避には使いにくい。



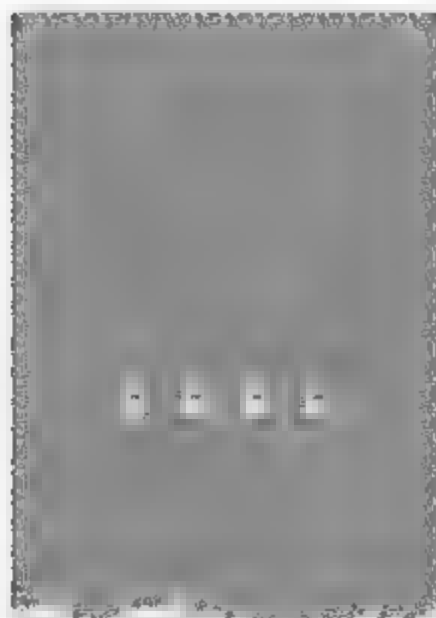
[VS.マンドラー]

ロケットパンチを撃ち漏らすな片側ずつ腕を破壊しよう

ロケットパンチとブーメランの二種類の攻撃を仕掛けてくるが、ロケットパンチは腕を破壊すると封じることができる。ロケットパンチを撃ち漏らしてしまった場合は、自機より下側のパンチの破壊を最優先で。なお、腕を破壊すればするほど、ブーメランの弾数が増える。丁寧に誘導して回避しよう。



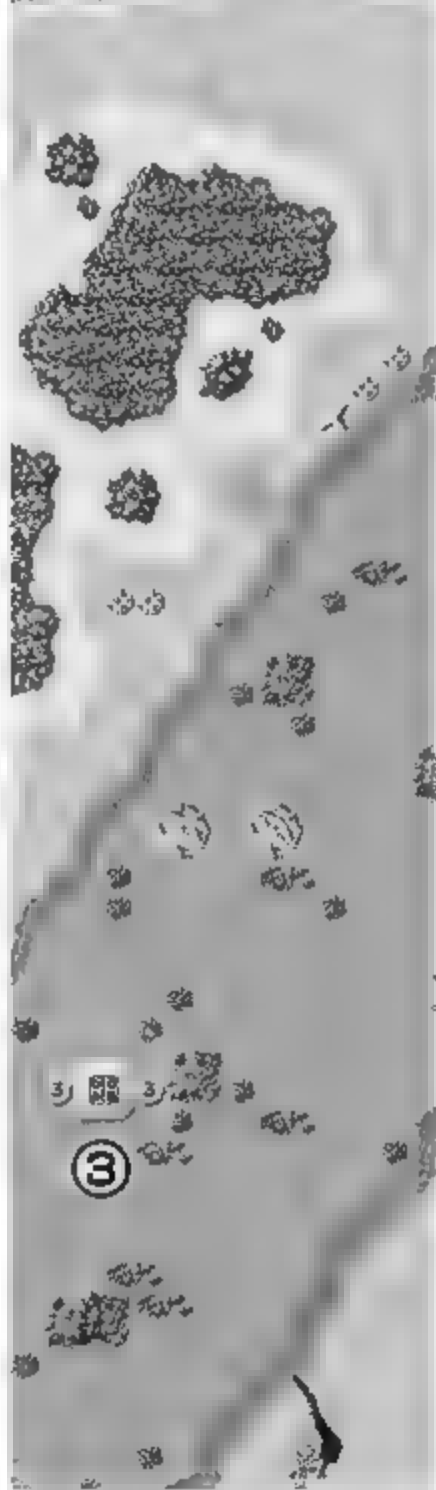
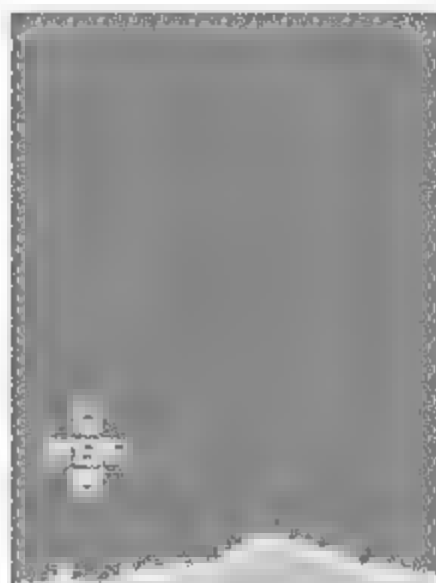
片側の腕を壊したら、反対側の画面端に寄せるとロケットパンチは画面外に消える。ブーメランを小さくよけながら、あとは残りの腕を破壊



初めての中ボス・チューボが出現。十字の中心部分に弾を32発(相当)当てると撃破できるが、空中物メカダロスを多く吐き出すため、弾が相殺されやすい。4号機の貫通弾で落ち着いて撃ち込めば速攻で撃破できる。ミスからの復活で火力に不安があるときは、外周を逃げるように順番に1周半すればチューボは帰っていく。

AREA 2

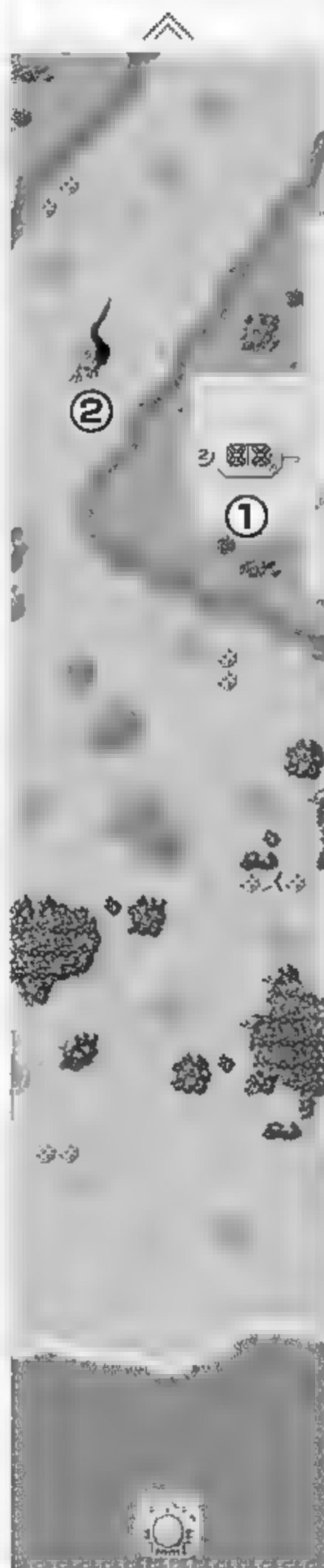
④の破壊不可能な地上物・ヒトデの後ろに砲台デロスが設置されている。デロスは一定間隔で弾を撃つので、タイミングを見極めてヒトデの前に出て撃ちに行くか、フォーメーションを使って斜めの弾でデロスを狙い撃つ。ムーンの場合は右に僚機を展開して破壊。

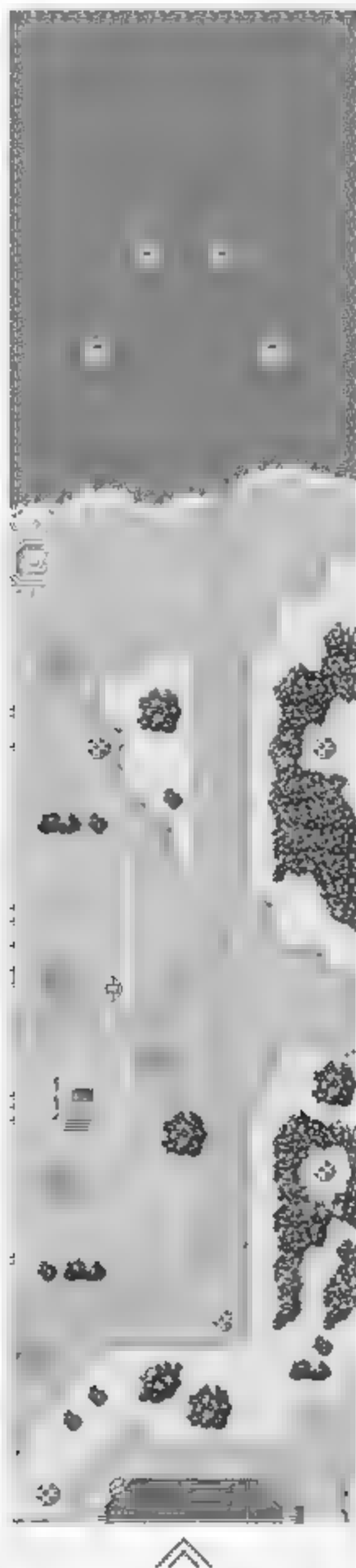


①③道中に2基の格納庫が出現するので、2機合体・ムーンフォーメーションの癖を確認しておこう。ムーンフォーメーションは発動時の自機の位置により、僚機が左に行くか右に行くかが決まる。発動した瞬間に自機を見失ない被弾する事故があるので、画面中央付近で発動するときは注意が必要だ。左右どちらかに寄っておいて発動するのが無難。

AREA 1

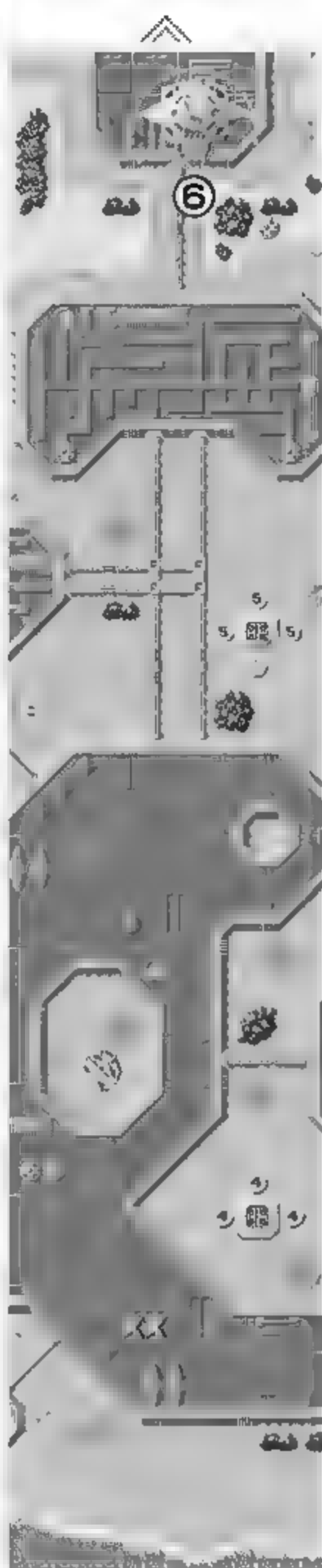
特に問題ないと思われるエリア。ショットの連射は早く撃ちすぎても発射が追いつかない。最速で撃てるタイミングを練習しよう。②の恐竜は正面付近にいると結構速い火の弾を吹いてくるので、遠くで処理するか、上から近づいて重なって撃つと安全に倒せる。



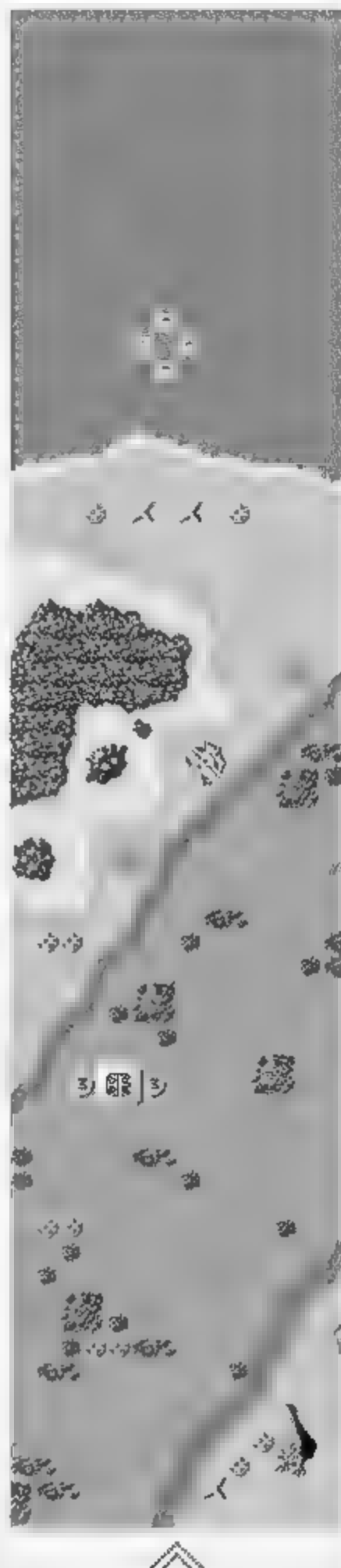


AREA 4

⑥中ボス・ダイコンが登場。道中で格納庫は2回出現するので、最低でも3機合体、ミスなしならダイコン出現時に火の鳥になっているはず。3機の場合はフォーメーションで小型機を抑え込む。火の鳥の場合は側面に張り付いて連射すれば完封できるはず。

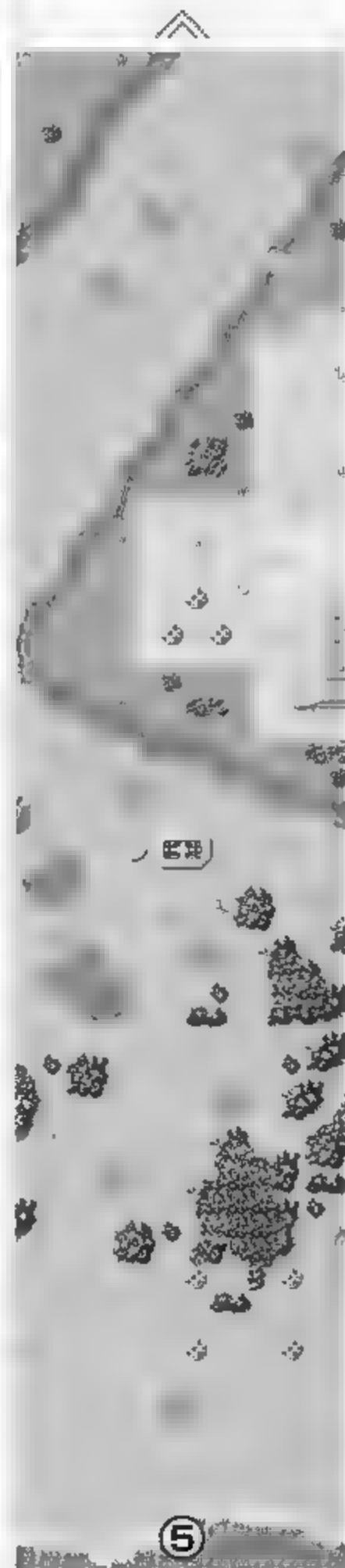


残念ながら2機合体または単機でダイコンに臨む場合はとにかく小型機ジャイロスを撃ち漏らさないこと。特に正面から射出される遅いジャイロスは出現と同時に倒したい。エリア後半の遺跡まで粘れば、ダイコンは帰ってくれるのでそこまで持ちこたえよう。後半で死んだ場合は次エリアにワープ(死に抜け)できる。

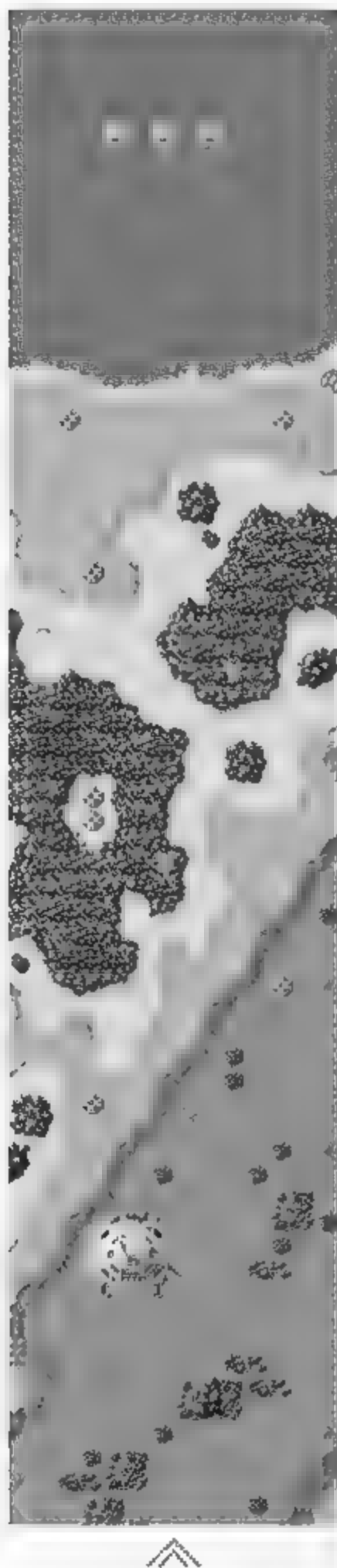


AREA 3

⑤ノーマスならエリア間の海上で火の鳥が完成しているはず。理屈でいうと最強形態だが、火の鳥終了後はすみやかに安全なところで被弾し、3機合体に戻そう。5機合体では格納庫が出現しなくなることと、フォーメーションが微妙に使いにくいのがその理由だ。

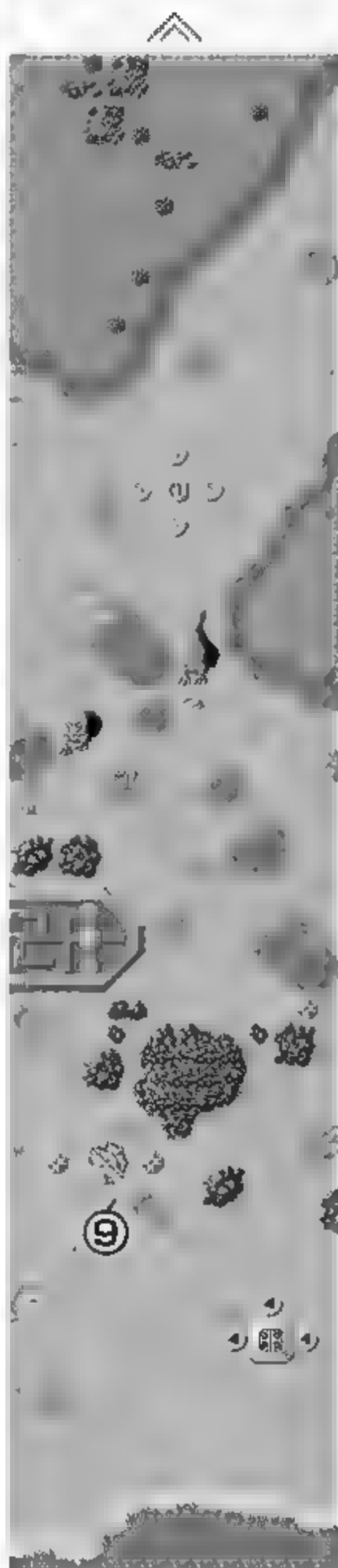


5機合体運用の考え方としてはピンチのときに被弾するよりは安全なときに被弾してしまって、再び火の鳥を狙うほうがトータルで生存確率が高いし、フォーメーションも補給できる。その一方でわざと5機合体で進み、2発被弾可能にする戦略もある。後者が有効なシーンはそうないが、抜けにくいところがあれば使ってみよう。



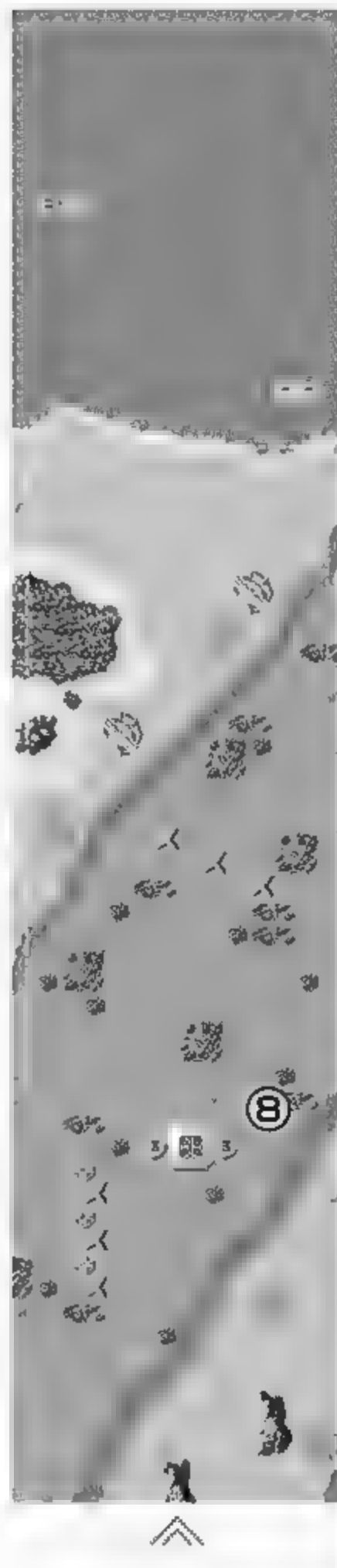
AREA 6

2回目のダイコン戦。強さは変わっていないので戦い方はエリア4と変わらない。ミスした場合、2つ格納庫が出るので逃さず回収し、3機合体でダイコン戦に臨もう。⑨の反射砲はヒトデの後ろで壊しにくいが、直前の貫通砲でヒトデの真横を撃てば破壊可能。



回避は 横方向優先で!

このゲーム、縦画面であるのに自機の縦移動が遅く、横移動は早い調整となっている。つまり、早い弾や敵の体当たりを回避するには、縦移動より横移動が有効なのだ。単独の縦移動はとにかく死にやすい。縦方向に逃げるときはできるだけ斜めに移動するといいいことを覚えておこう。

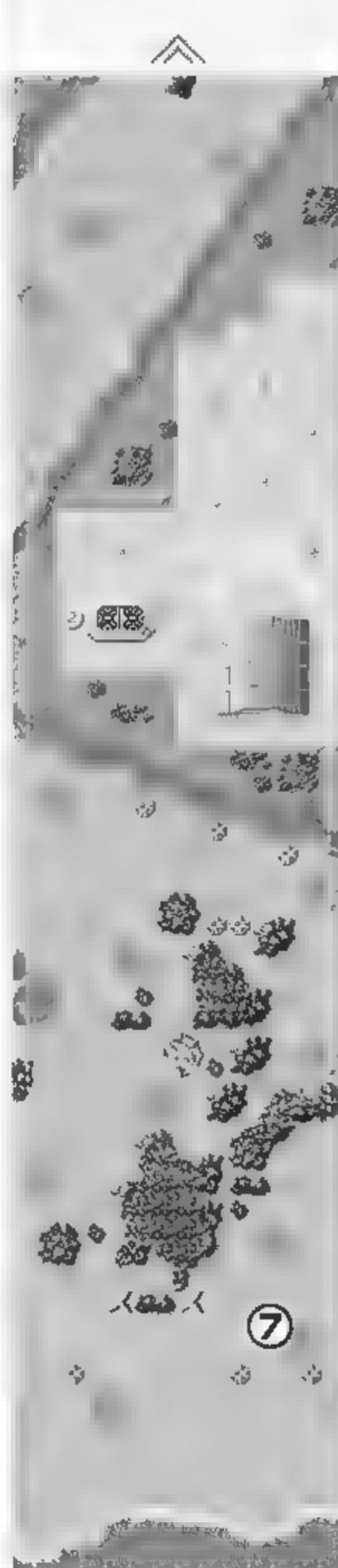


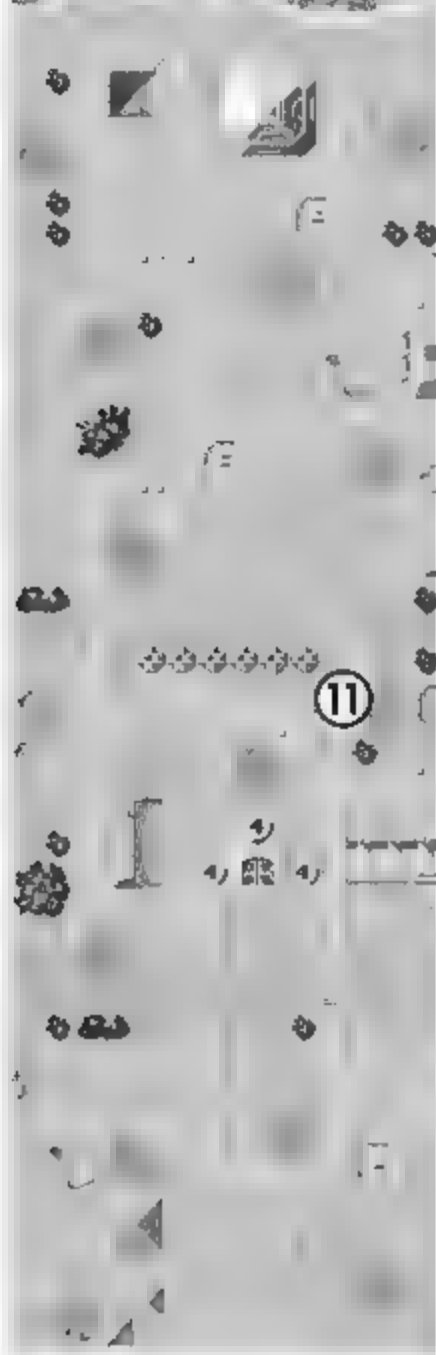
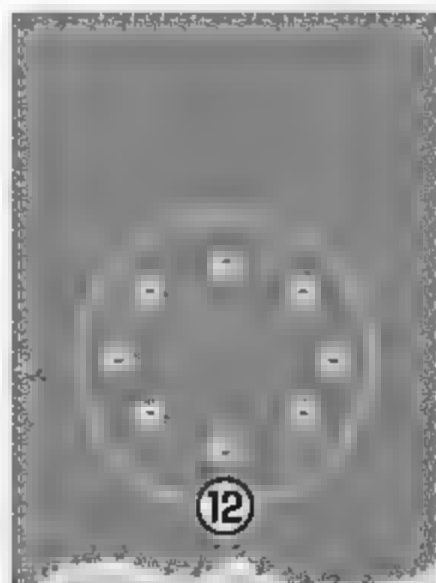
AREA 5

序盤の壁。⑦では冒頭のメカダロス×2→ザロメの雑魚ラッシュがキツイ。このゲームにおいて、敵の出現位置は基本的に自機の反対側からとなっているが、中央で待つと、なんと編隊が二つに分割されて出てきてしまう。ステージ序盤は左右どちらかで待とう。



⑧ザコラッシュを抜けると機雷に囲まれ、ショットを封じられてしまうので、3機合体以上のフォーメーションで切り抜きたい。2機以下の場合は敵弾を誘導しつつ逃げるしかない! このときのライバルは地上に2基設置されている反射砲だが、一定間隔で自機狙い弾を発射するので、引きつけたのち大きく左右移動で切り返す。

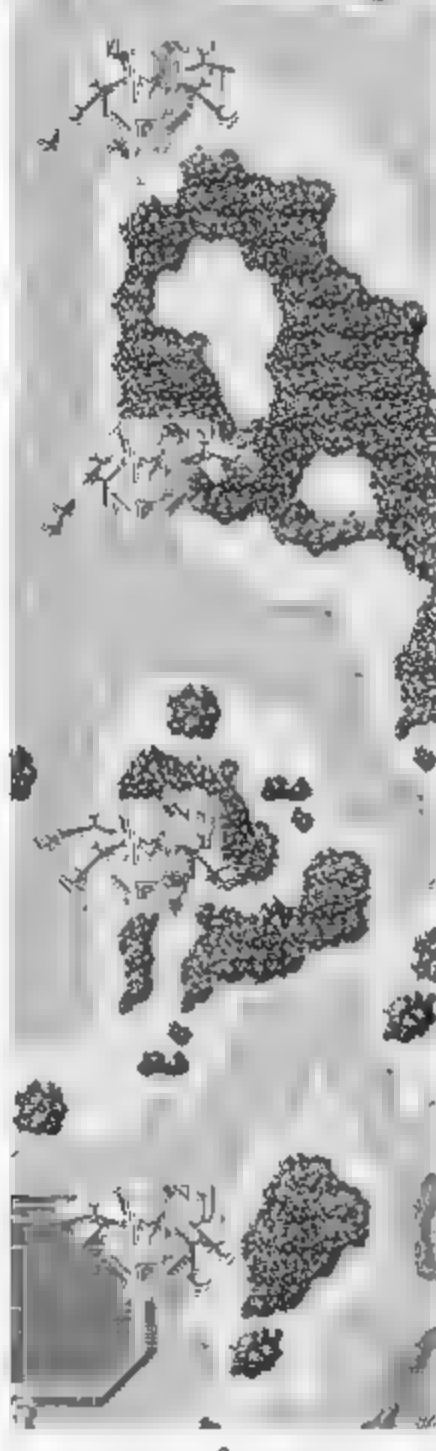
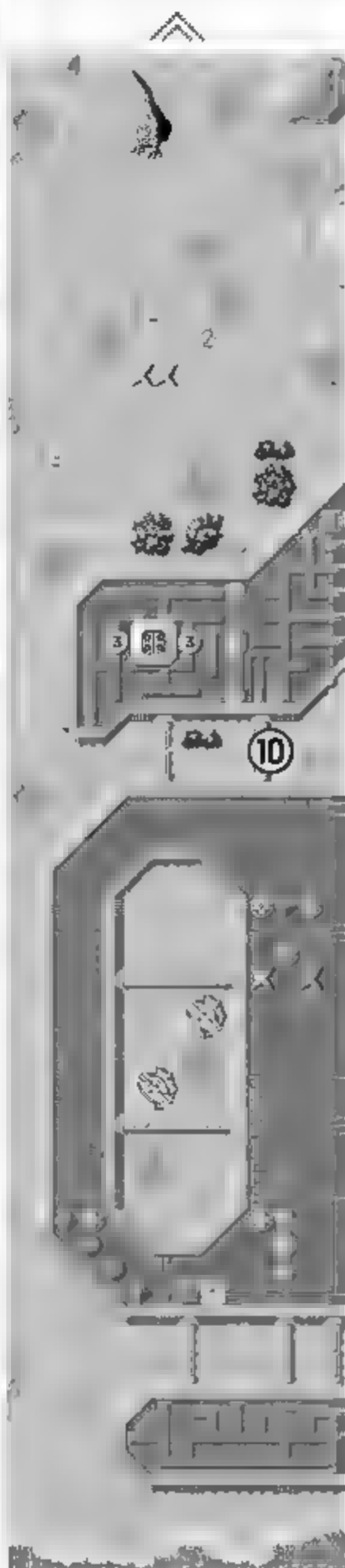




⑩の格納庫が出るあたりのスピーナや、⑪川の手前、6機並びの地上物のあとの機雷には3機以上のフォーメーションで対応しよう。エリア終了後の⑫海中砲台（サザーン）は円形に8機も配備されているので撃ち漏らさないように。サザーンは自機の縦座標が近づくと出現する。できるだけフォーメーションを使って処理しよう。

AREA 8

このゲームは全16エリアだが、前半8エリア、後半8エリアともに7番目のエリアはマンドラー戦、8番目のエリアはザコラッシュという構成。ザコラッシュといえどそこは前半最後、いやらしい編隊攻撃が次々と襲い掛かってくるので、パターンを作って臨もう。



ミスなどで2機合体で来た場合も戦略は同じ。2機合体の連射性能はフォーメーションなし時のほうが若干早いようなので、フォーメーションは使わずに腕に撃ち込もう。両腕を破壊したら、あとは正面でブーメランを誘導して少しずつ移動しつつ撃てば倒せる。倒したあとはコアが脱出し、扇形に弾をばらまくので、落ち着いて真正面にいれば回避できる。

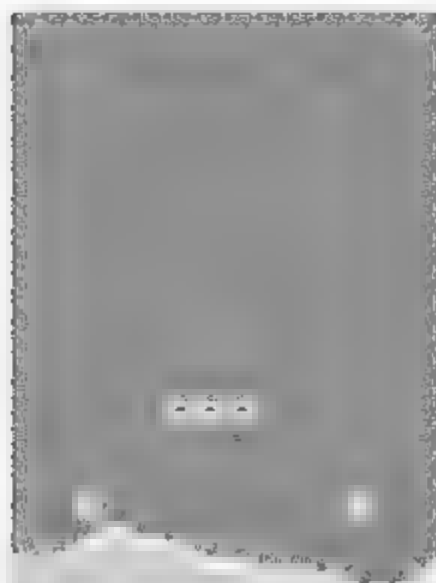
AREA 7

ついにマンドラーとご対面。ポス的には最終ボスだが、このゲームは16エリアで1周なので、戦いはまだまだ続く。マンドラー戦は69ページに書いたとおり、片腕ずつ破壊して腕の数を減らし、残った腕側の画面端に寄るとロケットパンチを画面外に封印できる。

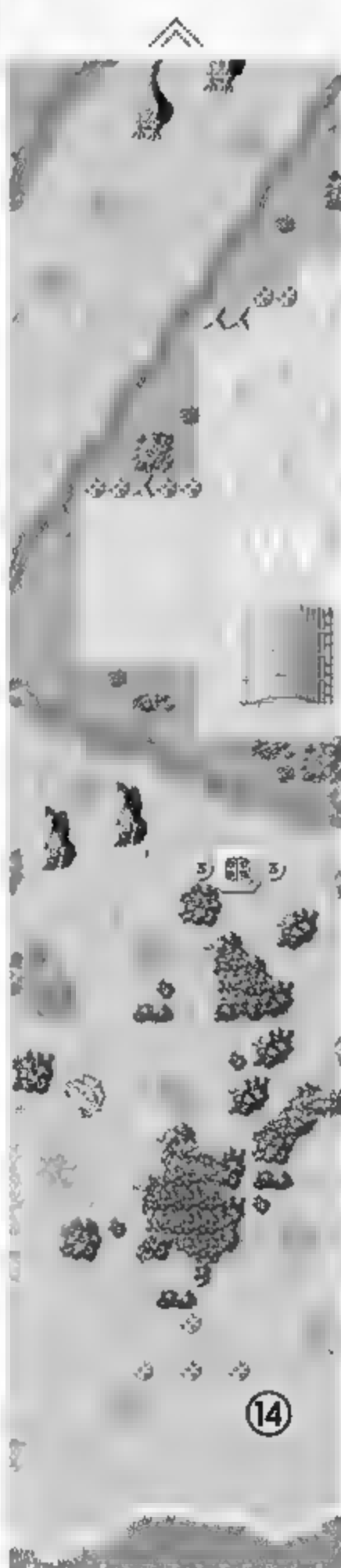


AREA 10

⑭のザコ編隊三連戦が山。ひとつ目のアイアンウルフは円を描き始めるところで待つ。続くメカダロスは画面端少し上で待ち受け、弾幕を誘導したのち下から殲滅。最後のザロメは画面中央下で待ち、編隊が展開したところを数機落として斜め上方に逃げていこう。

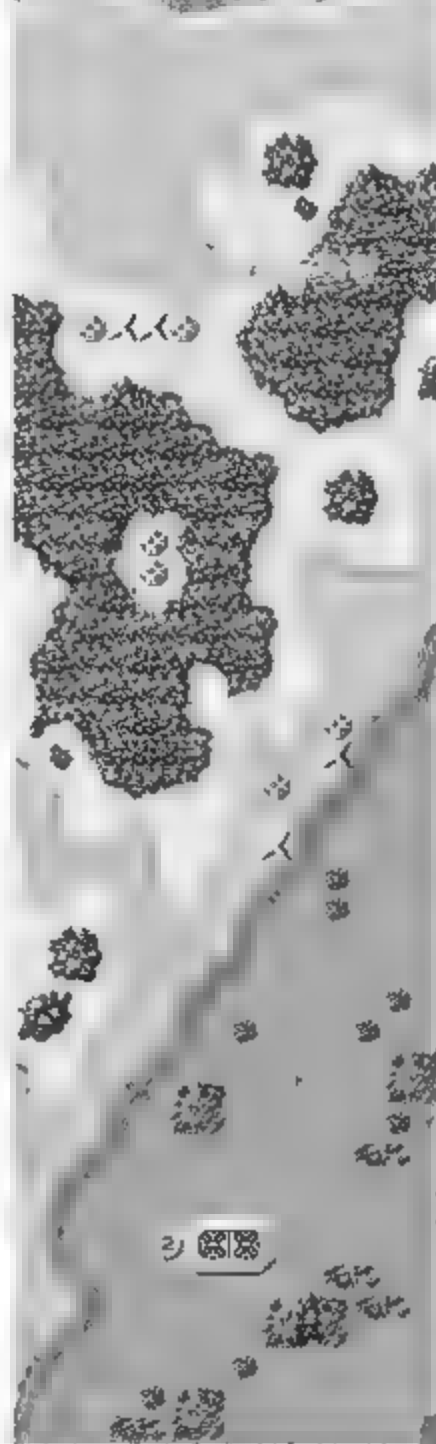
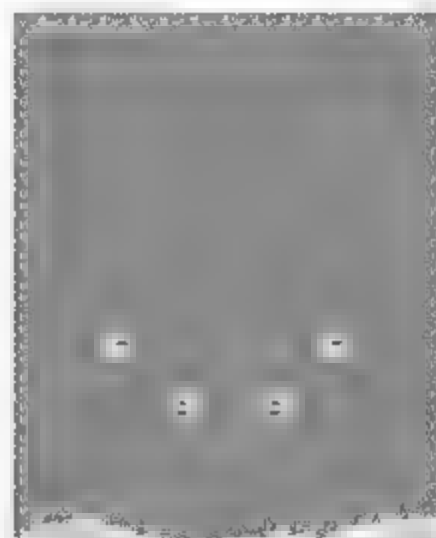


⑮後半は再び破壊不能な地上物・ヒトデと編隊飛行のミックス。撃ちづらいところに砲台があるので、遠慮なくフォーメーションを使っていこう。このあたりから、ミスからの復活では残機を全部持っていられることも。ザコの飛行パターンを確実に覚えて、早めの位置取りで出現位置をなるべく安定させるプレイを心がけよう。



AREA 9

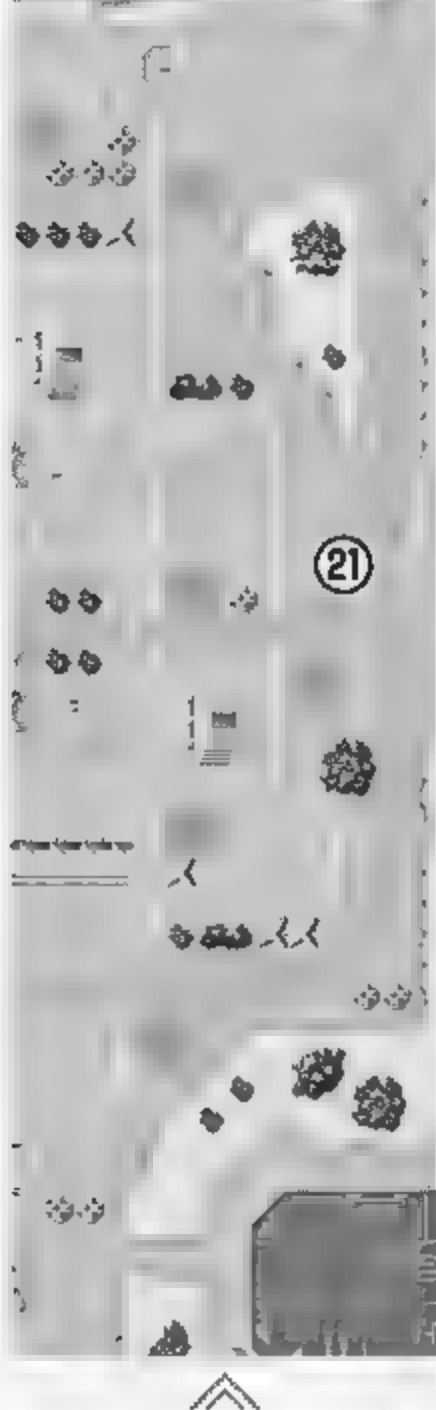
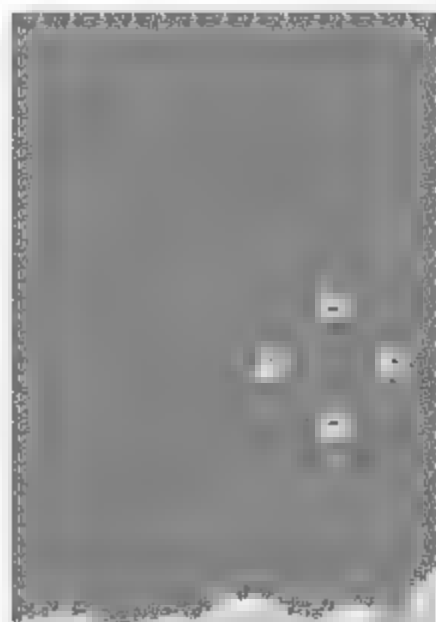
⑬開幕の斜めに並ぶヒトデとデロスが見えたところが折り返し地点。エリア16をクリアするとここに戻ってくる。破壊不能なヒトデに編隊飛行ザコがミックスされて配備されているエリアなので、常にフォーメーションを使って死角のないように攻めていこう。



秘技・時間差火の鳥

4機合体でフォーメーション展開中に5機目を取ると、フォーメーション終了と同時に火の鳥になり、火の鳥化のタイミングを遅らせることができる。ものすごく役に立つわけではないが、覚えておくとダイコン戦を完全無敵で終わることができ、多少楽になるテクニックだ。

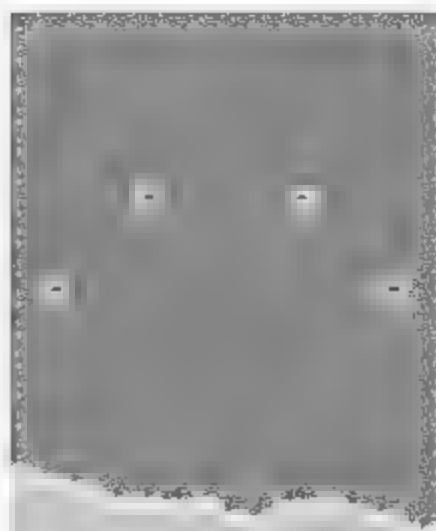




後半はスピーナが出てくる部分②以外は特に難しくはない。スピーナが飛来した瞬間にできるだけ破壊し、その後の円形軌道中は画面端を上へ逃げ、ある程度のところで下に切り返そう。すれ違いざまに弾を撃たれるが、常に移動していれば当たることはない。不安があればフォーメーションで砲台デロスを破壊しておこう。

AREA 12

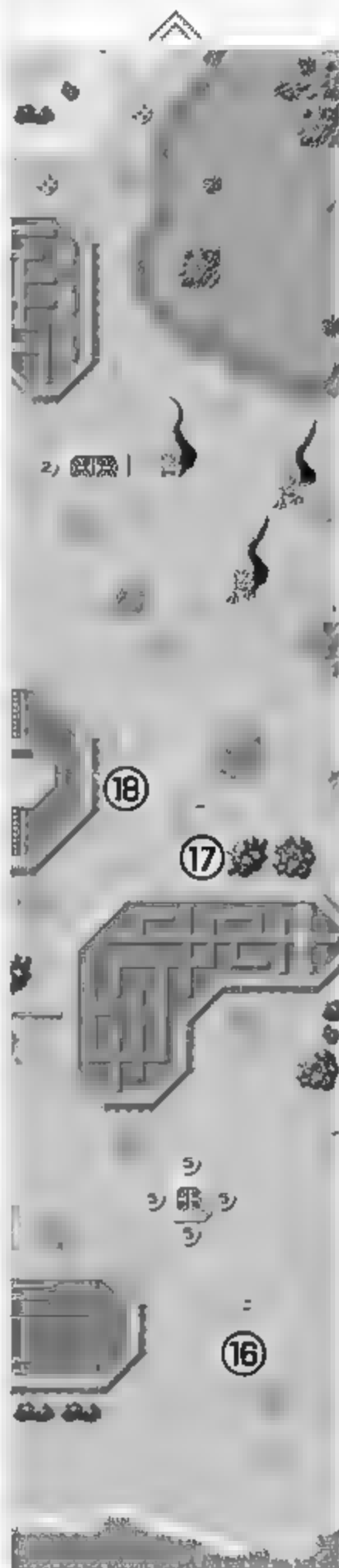
②しゃっぱなからダイコンが出現。ダイコンまでに格納庫は1カ所しか存在しないため、ミスしてしまうと2機合体での戦いを強いられる。ムーンフォーメーションでダイコンが帰るまで粘るか、僚機をバリア代わりに使うかは自分に合った戦い方を選ぼう。

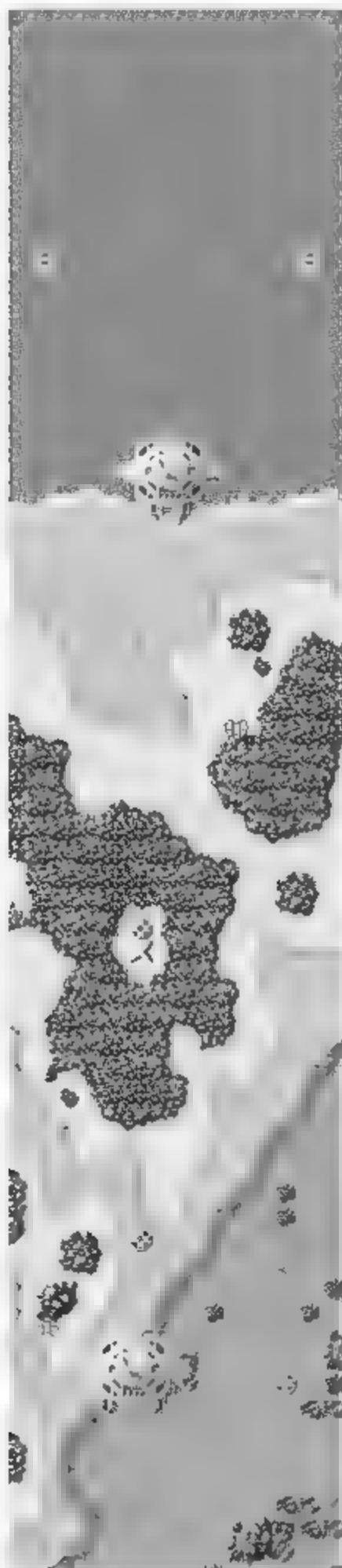


①⑨このチューボは、地上物と同時に攻撃してくるところが新しい。相変わらず貫通弾で即撃破できる相手だが、出現直前まで空中物にてこずると背後からの登場になりやすく、先手を打たれてしまう。草原が見えたら画面下部に移動してチューボの登場を待とう。撃破後も正面で撃ち続け、メカダロスすべて撃ちきりたい。

AREA 11

エリア冒頭は破壊不能な機雷と、動きがいやらしい単体のザロメとのコンビネーション。直後に格納庫が配置されているので、ここも遠慮なくフォーメーションを使って対処しよう。①⑥⑦⑧地上の1マスで表示される池の中には漏れなく砲台サザーンが隠れている。





AREA 14

なんとチューボとダイコンが順番に待ち受ける、クライマックス感あるエリア。②③に格納庫が1基あるが、3機合体で来た場合は無理に取らずに3機のままで進むという手もある。チューボはさておき、直後のダイコン戦を考慮すると、3機で進むのがお薦めだ。



一度ミスしてしまった場合はエリア全体を2機のみで進むことになるので非常につらくなってくる。チューボは無理に倒さずやり過ごし、ダイコンはムーンフォーメーションを使い切ってやり過ごすのが一番簡単だろう。森の中のヒトデが見えるところまで到達できれば、そこでミスしても次のエリアに死に抜けできる。

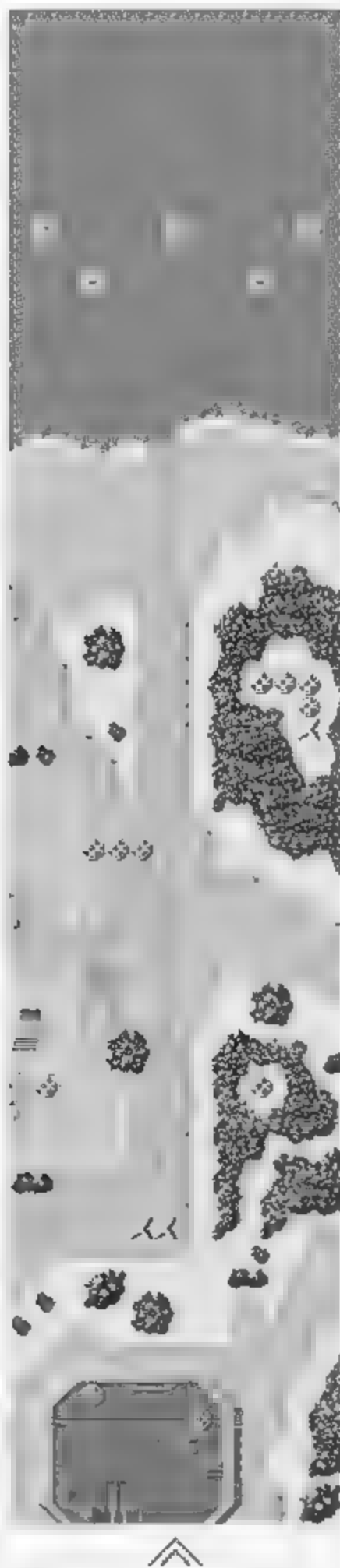


AREA 13

マップを見る限り派手なところはないが、ザコ編隊のラッシュで地味に苦しむ……というか、ここを越えられれば一周が見えてくるエリア。ザロメ、パラメラなどが編隊を組んで襲い掛かってくるので、それぞれ落ち着いて対処し、処理していこう。



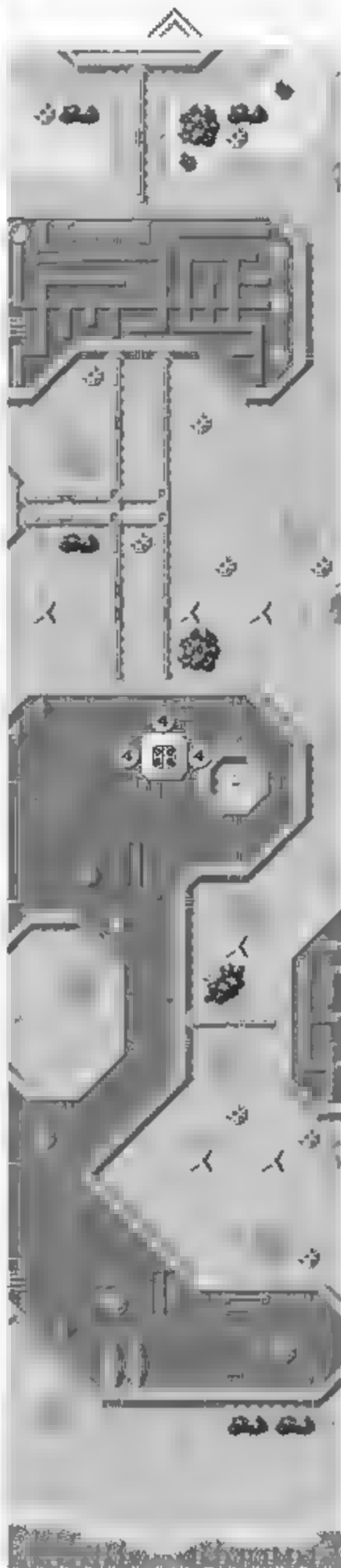
②中盤の自機を取り囲む機雷はやはり3機以上のフォーメーションで対処したい。機雷が出現するまでに格納庫は2機設置されているので、道中でミスがなければ最低でも3機フォーメーションで対応できるはず。被弾してしまった場合は少しずつ移動して敵弾を誘導（いわゆるチョン避け）してから大きく動いて逃げ切ろう。



このエリアを越えると2周目としてエリア9に戻り、以後16エリアまでの繰り返しだ。ランクは多少弾が増える程度にアップするが、プレイ感覚としてさほど難しくはならず、あとは「エクステンドの6万点（標準設定）を稼ぐ前に死ななければOK」というゲームになる。1周で約30万点。1周できたら、次は100万点を目指してプレイしてみよう。

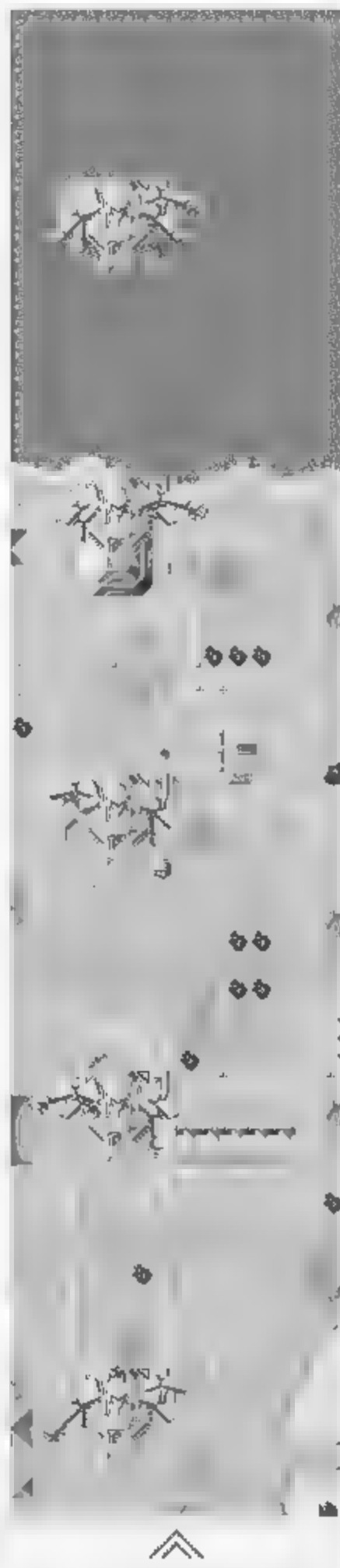
AREA 16

いよいよ最終エリア。大型ボスは出現せず、敵の攻撃はいやらしい動きのザコ編隊が主体。地上物に破壊不能なヒトデが交ざっていて微妙に弾が通りにくいので、やはりフォーメーションで対処しよう。死ぬぐらいならフォーメーションを使ってから死ぬべき。



AREA 15

敵の最終防衛線なのか、マンドラーが配備されているのみのシンプルなステージ。ステージ中盤以降はマンドラー戦のみだが、エリア7のマンドラーと大して強さに変化はない。味方機が付いている場合はフォーメーションで戦えば特に苦労することはない。



問題はミスしてしまったあとの復活の場合だが、エリア14と同じく、やはり格納庫が1基だけ配備されているので、2機合体でのマンドラー戦となる。フォーメーションは使わず、ワイドショットで落ち着いて片腕ずつ落としていけばいい。マンドラー撃墜後はエリア16開始の砂浜まで、海中砲台サザーンを含めて敵が登場しないのありがたい。



5機が分離・合体! 『テラクレスタ』の自機が立体化!

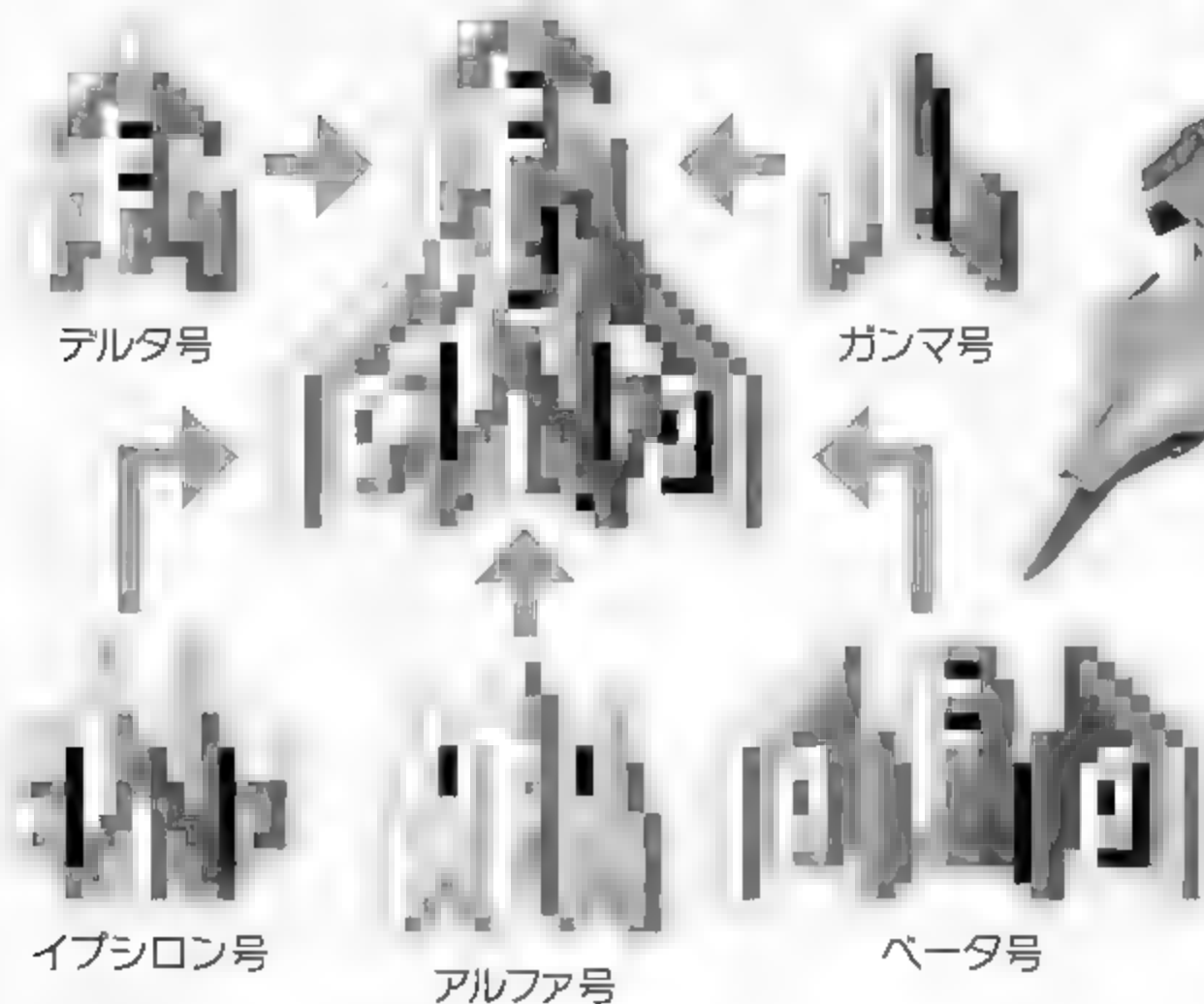
Text=編集部

五つの力を
今ひとつに!

『テラクレスタ』より、自機アルファ号から始まり、ステージ道中の格納庫からベータ号やガンマ号といったパーツを奪還・合体を繰り返し、最終的には5機合体での戦闘迎撃機となる「ウイングギャリバー」が立体化! 『鉄騎』のメカデザイナーで知られる出雲重機が、ドットイメージを参考に完全にリファイン。5機のパーツをそれぞれ合体・分離して、多彩なフォーメーション攻撃や合体パターンも再現できるぞ。



ウイングギャリバー



シューティングゲームヒストリカEX
テラクレスタ



- 塗装済完成品フィギュア/
全長約180mm(5機合体時)
- タカラトミーアーツ
- 2014年11月下旬発売予定
- 6800円(税抜)
- ©1985-2014 HAMSTER Co



ファミコン版『テラクレスタ』CM撮影当時、セットに座る藤原氏

55歳を越えて まだまだ現役最前線。

『テラクレスタ』開発者インタビュー

藤原茂樹 Shigekazu Fujiwara

Profile ◎1980年頃グラフィックデザイナーとしてニチブツ入社。1985年よりゲームデザインを担当し、『テラクレスタ』を初めとするニチブツ合体シューティングたちを世に送り出す。1989年ハドソンに移籍し『ボンバーマン』シリーズを16年間手掛けた。現在は株式会社ハ・ン・ド執行役員/東京スタジオゼネラルマネージャー。

Interview - hally (VORC)

取材協力=南兎鹿なるお(the syntaxerrors),
胃下垂君 ※P93参照

ニチブツ入社当時

——まず入社の経緯からお願いします。

藤原 僕は芸大出身で、もともと漫画家になりたかったんですね。一時は藤子・F・不二雄先生のアシスタントをやりました。ゲームにはあまり興味がなかったんですけど、友人がプレイしているところを見て、どうやってブラウン管に絵を描くのかなって気になってはいたんです。そんな時、求人雑誌で日本物産が募集しているのをたまたま見かけました。絵を描ける仕事だったらいいなと思って、自分で書いた漫画同人誌を持って面接を受けたら、即来てほしいという話になったのを覚えてます。入社は1979〜80年くらいになるのかな。面接してくださったのは、当時常務か専務だった方と、企画を担当していた山本廣さん(現・メイクソフトウェア代表取締役)でした。

——入社後最初のお仕事は？

藤原 これは笑い話になるけど、事実だから……。入社以前にはコンピュータのことを何も知らなかったんですけど、いきなりプログラマーのところに放り込ま

れて、一週間くらいずっとデータ取りばかりやらされてました。デザインで入ったのに全然何も描かせてくれないし、このままなら辞めたいなあ……と思っていたら、会社のほうで配属を間違ってたんですね。当時確か三十人くらいの会社だったし、そんな間違わないだろうと思うんですけど、まあそういうことがあったんです(笑)。それであらためてデザインに配属されて、見よう見まねで絵を描いていたのが最初ですね。この頃『ムーンクレスタ』(※1)の企画が動いていて、僕はドットデザインの立場だったんですが、企画とデザインは同じ部署だったこともあり、いろいろとアイデアを出したりもしていました。合体というアイデアも、僕が出したものです。

——合体シーンはアタリ『ルナランダー』(※2)を彷彿とさせます。

藤原 全然意識してないです。ホントにゲームを知らなかったんですよ。

——同時期の『クレイジー・クライマー』

(※3)にもかかわっておられますか？

藤原 僕が入った時にいた企画の方——確かキジマさんといって、東京の開発部署の方だったと思います。僕が入って一

※1『ムーンクレスタ』 1980年稼働。ニチブツの知名度を一躍高めることになった、ポスト『ギャラクシアン』の秀作。『ギャラクシアン』基板を拡張して作られたシューティングだが、豊富な敵アルゴリズムや、合体によるバフ・アップなど、前例のない特色を備える。ニチブツは、『ムーンクレスタ』のヒットを受け、『ムーンアルファ』『ムーンソッカ』『ムーンレイカ』『ムーンレック』といった亜種も多数作り出していたが、藤原氏はこれらには全然関与していない。

※2『ルナランダー』 1979年稼働。逆噴射を駆使して月面着陸を行うゲームで、『ムーンクレスタ』の合体シーンをよりシビアにしたような内容になっている。

※3『クレイジー・クライマー』 1980年稼働。ニチブツ最大のヒット作として知られる一本。二本のレバを駆使してひたすらビルを登るという斬新なアイデアと、音声合成やユニークなキャラクターたちの織り成すインパクトで、ビデオゲーム業界に新風を巻き起こした。

年もしないうちに辞められました——が
原案を作ったと聞いてます。お書きにな
った仕様書を見たことがあります、後
の僕の書き方に近かったように思います
ね。『クレイジー・クライマー』は東京
とジョルダンで開発しましたが、ドット
デザインは大阪で僕が担当していて、あ
る時僕は、背景をスクロールさせたいな
と思ったんですよ。当時はどのゲームも
背景が真っ黒でした。ちゃんと背景を描
いて、そこにゲーム性を持たせたいって
いうアイデアを出したら、それを実現で
きるハードが開発されて、あのスクロー
ルするゲームシステムが生まれたんです。
背景をいっぱい描いたら時間がかかるか
ら、同じ背景のままでもうにかできない
かなあ、とも考えていましたね(笑)。

企画者を志向する

『クレイジー・クライマー』までのゲー
ムはよく売れました。でもその後しばらく
く売れない時代が続いたんですよ。まず
『クレイジー・クライマー』の次という
ことですから期待された『フリスキート
ム』が不振に終わりました。その後『ダ

チョラー』(※4)ぐらいから大阪オンリ
ーで開発するようになったと思うんです
が、これも売れなくて、ドットデザイン
を変えて『キックボーイ』として出しな
おしたけど、やっぱりダメで。その少し
後に『ローラージャマー』(※5)という
ゲームがありました。僕がドットデザイ
ンを全部やっただんですが、拡大縮小機能
による3D表現ができる、当時としては
かなり先進的なハードを、二枚基板で作
っていたんです。これがすごい値段だっ
たんですが、ゲーム性が浅くて、まあ売
れなかった。

基板を作ったのは、二好さんという天
才的なハードウェア開発者でした。そし
てその基板を発展させてできたのが『チ
ューブパニック』(※6)になります。ド
ットデザインはやはり全部僕です。筒の
中に入って、360度回転しながら戦う
ゲームなんです。それで「90度回転す
るスプライトのキャラクターって、何パ
ターンあれば描ける？」と聞かれたの
で、90度で16パターンくらいで描いたの
かな。試しにソフトでぐるっと回してみ
たんですけど、それくらいの数じゃカク
カクするんですよ。それにオブジェク

トごとにそんなに描いてたら時間もかか
るし容量も食うなと。じゃあハードウェ
アで回転させようっていう話になったん
です。拡大縮小は先にやっているとこ
ろがありましたけど(※7)。基板に回転機
能を持たせたのは、これが業界初だった
と思います。あと、僕がデザイナーと
してハード担当者に要求したことが、も
うひとつありました。「筒だから当然、奥
に行くほど暗くなりますよね。だから自
動的にそうなるよう、輝度調節機能を付
けてもらえませんか」と。わからないも
のの強みで、変なこと提案するんですよ。
ね。「え？」って驚かれましたけど、これ
も実現しました。でも背景だけじゃなく
てスプライトにも円状に影が付いてしま
ったんです(笑)。敵は前方に向かってき
ているのに、上のほうが暗くなっちゃう
のは、おかしいですよ。ちなみに、背
景を作るのは楽だったですよ。確か16ド
ット幅のパターンを一個だけ書いて、そ
れをタイル状に並べて作りましたから。
AMショー(※8)に出したら、ナムコ
やセガなど名だたるメーカーから「これ
はどうやって作ってるんだ？」と聞かれ
ましたね。技術面では注目されたわけで

※4『ダチョラー』 1983年稼働。主人公のダチョウを操作し、ボール(亀)を蹴って画面内の敵キャラを倒していく、見下ろし型のフィールドアクション。

※5『ローラージャマー』 1984年稼働。ローラーゲームを題材にした疑似3Dレースゲーム。ライバルを殴って妨害することができる。技術的にはかなりの水準にある一作だが、コナミ公式ホームページの製品リストからも漏れていたくらいなので、出荷台数はかなり少ないと思われる。

※6『チューブパニック』 1984年稼働。ハードウェアによる拡大縮小機能と回転機能により、圧倒的な技術力を見せつけた一作だが、ゲーム内容は取り立てて特徴のないシューティングとなっている。元アイレム・高木一郎氏の手がけた音楽が非常に素晴らしい。

※7 拡大縮小は先にやっているとありましたけど 有名なところではナムコ(現・バンダイナムコゲームス)の『ボールポジション』(1982)など。

※8 AMショー アミューズメントマシンショーの略。日本アミューズメントマシン工業協会が年に一度開催し、国内最大級のビデオゲーム/エレメカ新作展示会として注目を集めた。

すけど、これも結局売れませんでした。専用筐体まで作ったんですけどね。

藤原作品第一弾『マグマックス』誕生

藤原 これなら自分で企画したほうが売れると思うようになって、初めて自分から企画して作ったのが『マグマックス』(※9)です。そこから僕の快進撃ですね(笑)。というか、この頃には皆麻雀ゲームのほうに行き始めていて、積極的にゲームを作りたがっている人間が僕くらいしかいなくなっていたんです。僕は麻雀打てないこともあって、一切麻雀に携わりませんでした。例外として、ファミコンで出た『ファミリーマージャン』(※10)には、ビジネス的にちょっと携わりましたけどね。

——『マグマックス』の名前の由来は？

藤原 「マッドマックス」(※11)からです。何の理由もないです(笑)。地下だからマグマでいいかなあっていうくらいで。——画面構成は『セクターゾーン』(※12)に似ていますね。

藤原 あのゲームは個人的に好きでした。それを地上地下で行き来するようにした

ら面白いかなと思って企画を考えました。

でもその処理は、それまで使っていたZ80(※13)じゃできなかったんですよ。それでまだとても高価だった68000(※14)を使うことにしたんですが、「何でこんなのが必要なんだ」って社長に呼び出されましたね(笑)。「マグマックス」は企画から仕様、ドットまですべて自分ひとりでやっています。僕が作ったゲームは、一部を除いてほとんどがそうです。ドットを打つのは大変でしたね。キャラクターの最大サイズが16×16ドット(マップは8×8ドット)だったので、大きなキャラクターを作るときは、それを組み合わせてマッピングしていったんです。輝度が使えなかったのも、手作業で背景に多少の濃淡をつけて、ちょっとした奥行き感を出そうとがんばりました。「マグマックス」の時もまた、新筐体を作ろうという話になりましたね。(当時のフライヤーを見ながら)これがまた重いんですよ。全部板金で、樹脂を一切使っていないので、二人じゃないと運べないんです。このゲームは売れたんですよ。「ゲームマシン」(※15)誌では「今期もっとも健闘している」との評価が高い」って紹介されていた。

した。

——企画のデビュー作だったにもかかわらず、見るからに藤原さんらしいグラフィックスと演出が、もう確立していました。

藤原 一見して僕のゲームだとわかるのは、グラフィックスより敵のアルゴリズムでしょうね。グニャグニャとトリッキーに動く。敵は種類ずつ、何らかの性格を持ってないといけないと思っているので、絶対それぞれにアルゴリズムを付けるんですよ。もつというところ、これは『マグマックス』の頃からそうしてるんですけど、単独攻撃と編隊攻撃とで二種類のアルゴリズムを作っています。グラフィックス的に当時影響を受けていたのは、やはり『ゼビウス』(※16)ですね。単色グラデーションでキャラクターを描いた業界初のゲームなんですよね。つまり立体物の陰影がはっきりしている。そこに心酔していたので、僕が描くキャラクターも単色系で陰影をはっきり付けたものが、結構多くなっていたと思います。陰影を付けて、どこかにハイライトを1〜2ドット飛ばす、という描き方をしましたね。

※9『マグマックス』 1985年稼働。合体をフィーチャーした横スクロール・シューティング。ラスタースクロールを用いて奥行きのあるフィールド表示を行っている。システム面・ビジュアル面ともに、後の『テラクンスタ』に通じる要素が数多く見られる。

※10『ファミリーマージャン』 1987年にナムコ(現・バンダイナムコゲームス)から発売されたファミコン用ソフト。チブツが開発を行った。

※11『マッドマックス』 1979年に公開されたオーストラリア製の近未来SFアクション映画。『マグマックス』と内容的なつながりは特になし。

※12『セクターゾーン』 1984年稼働のレーシング・アクションシューティング。『マグマックス』の先駆的な画面構成になっており、やはりラスタースクロールを用いて奥行きのあるフィールドを表現している。後にファミコン移植版が『セクロス』として発売された。

※13 Z80 1976年にザイログが発売した8ビットCPU。1980年代中頃まで、アーケードゲームやパソコンに最もよく使われたCPUだった。

※14 68000 1980年にモトローラが発表した16ビットCPU。高価なため1985年頃まで国内メーカーがビデオゲームに使うことはめったになかった。

——『マグマックス』はジョイスティックの使用されていないBボタンを配線して押し続けると表示が倍速になるという隠し仕様がありました。これは……？

藤原 覚えてないです。ただパンフレット用の画面撮影をする時に欲しい画面まで進むのが大変だから速くできないかって注文したのは、何となく記憶してます。今思えば、プログラムでジャンプさせればいいだけなんですけど、本当にゲームの仕組みを知らなかったんですね。

——後の基板には、倍速じゃなくて画面停止のスイッチが付いていたようです。

藤原 それも撮影用ですね。あの頃の撮影って、真っ暗な場所に筐体を運んで、そこで三脚を構えて上から撮ってました。パンフレットには5、6画面載せるのが常で、撮影はだいたい丸一日かかりました。動いていると派手に見える画面でも、止めてみると結構地味だったりするので、なかなかいいのが撮れないんですね。

まさかの大ヒットに化けた『テラクレスタ』

次が『テラクレスタ』ですね。

藤原 発表された順でいうとそうなりま

すけど、本当は『コスモポリスギャリバン』（※17）の企画書が先に完成してるんです。でも9月のAMショーに間に合わせて作るようにと言われて、それには間に合わないなと思って。「だったら代わりに何か別の企画書を作ってくれ」と言われて書いたのが、『テラクレスタ』の企画書です。シューティングのほうが、アクションより制作時間が短くて済むので、急いでシューティングの企画書を作ったんです。当時の記録を見ると、『ギャリバン』の企画書が4月30日、『テラクレスタ』のが5月20日にできていますね。

——『テラクレスタ』の発売が10月ですから半年足らずで完成にこぎ着けているんですね！ そんなにも短期間で作ったゲームが、あれほどまでヒットするとは。**藤原** いろんな偶然が重なって、よく売れましたね。制作期間は異例に短くて、3、4ヵ月だったと思います。

——企画書には当時どれくらいお時間をかけておられたのでしょうか？

藤原 説明用の絵も自分で書いて、だいたい二週間くらいです。そこから仕様書に二ヵ月くらい。仕様書ではキャラクターやロゴのデザインも全部自分でやって

いて誰の手も借りませんでした。ちなみに当初の企画案ではタイトルが『テラホーク・地球奪還指令』となっていました。「地球防衛軍テラホークス」（※18）から持ってきたんです。『テラ』という語感が欲しかったので、そこだけ残したんです。

——なんと『ムーンクレスト』の続編というのは、後付けの設定だったんですね。

藤原 設定を書き進めながら、『テラクレスト』にしようと思ったんですよ。ちなみに「逆襲のムーンクレスト」というコピーは「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」を意識しています。「ムーンクレストの逆襲」の逆っていいよなと思って。

——ニチブツとしては脱衣麻雀以外で久しぶりのヒット作を送り出したわけですが、社内外での反応はどうでしたか？

藤原 某大手ゲームメーカーの社長さんにはめてもらえたことが、とても嬉しかったですね。いまだに覚えているんですが、なかなか自社開発だって信用してくれなかったんです。「これはすごく良くできてる。どこから買ってきたんだろ」って（笑）。

社内では誰からか、社長が「ゲームのほうはもう藤原に任せておけ」って言う

※15『ゲームマシン』 アミューズメント通信社が1974年8月～2002年6月に刊行していた国内唯一のビデオゲーム業界新聞。

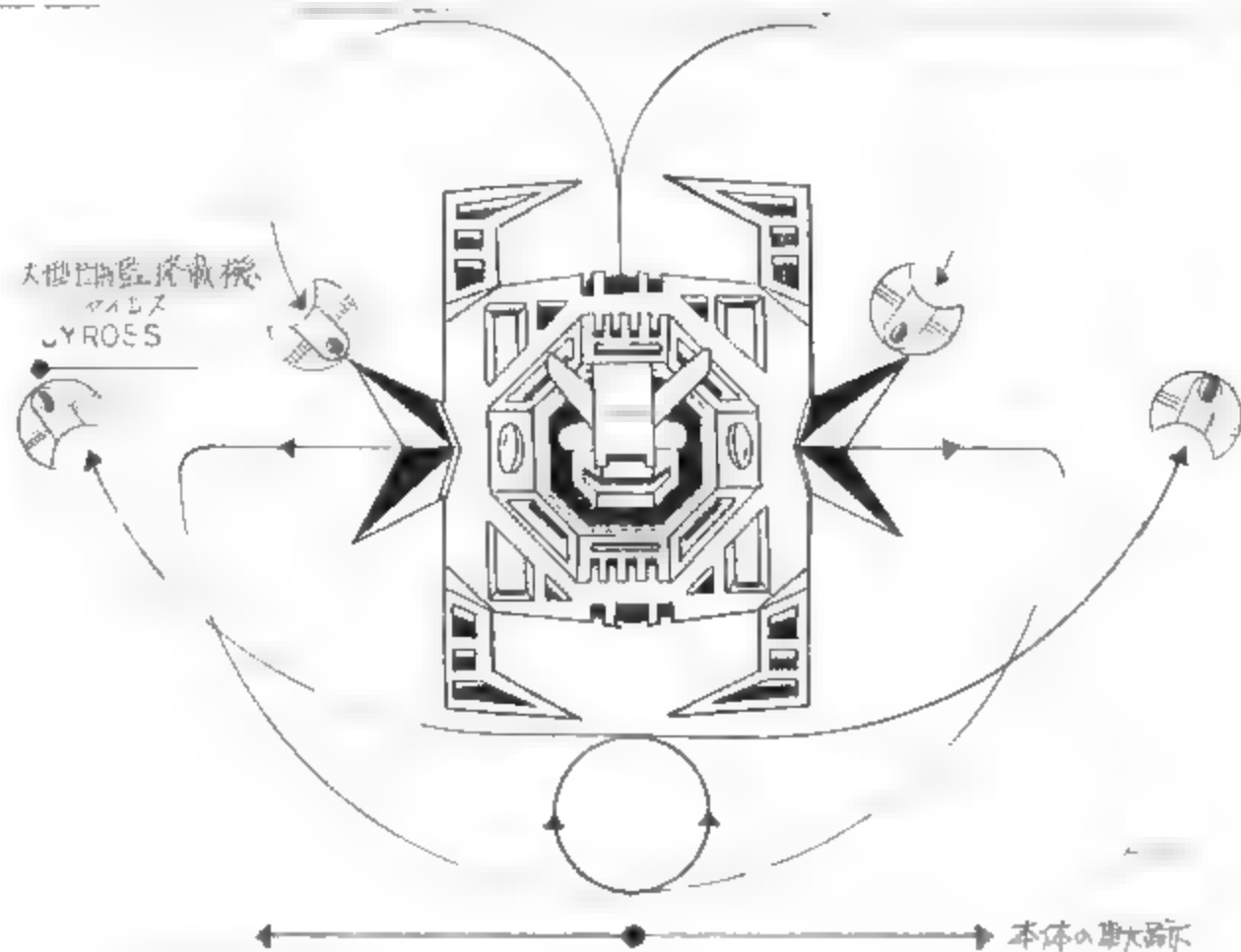
※16『ゼビウス』 1983年にナムコ（現・バンダイナムコゲームス）よりリリース。縦スクロール・シューティングというジャンルを確立させた歴史的な作品。緻密なビジュアル、謎めいた世界観、アルゴリズム的な敵機の挙動は、後進に絶大な影響を及ぼした。

※17『コスモポリス ギャリバン』 1985年、『テラクレスト』の二ヵ月後に稼働。当時人気を博した特撮テレビ番組「宇宙刑事」シリーズを強く意識したと思われる横スクロール・アクションシューティング。変身という形でのパワアップシステムが新しかった。

※18『地球防衛軍テラホークス』 人形劇をベースにした特撮テレビ番組。イギリスで1983～1984年にかけて放映されたのち、翌年から日本でも放映された。

TERRA CRESTA

Nichibutsu



■ 大型母艦 DA CON

- 大型母艦は gyroes を 64 機搭載しており、画面内に 6 機発進させる事が出来る。(1機破壊されるごとに1機発進)
- 本体、レイトにも発進する。
- 本体に 64 発 PLAYER の弾を被弾すれば、赤く点滅し、72 発で爆発する。
- 火の鳥による破壊は出来ない。

『テラクレスタ』開発資料 ダイコン
(資料協力: 藤原茂樹)



『テラクレスタ』チラシ
(資料協力: KVC)

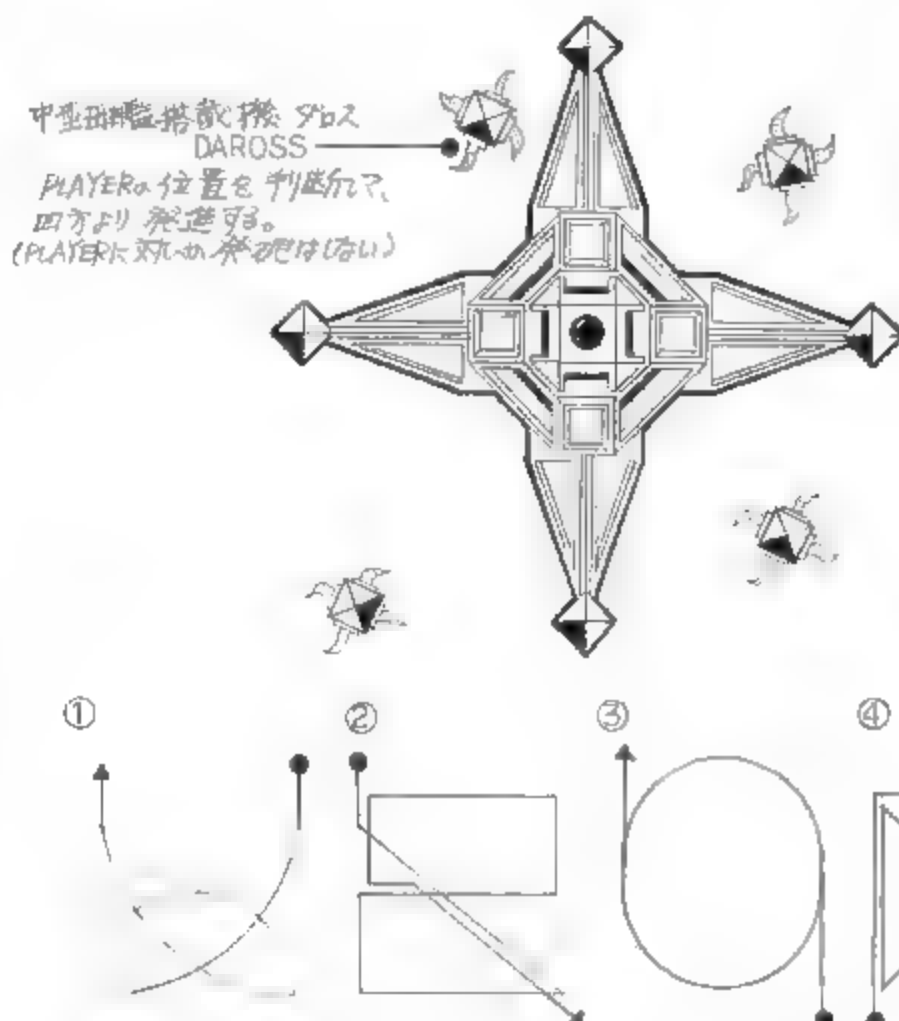
『テラクレスタ』開発資料 チューボ
(資料協力: 藤原茂樹)

-15-

TERRA CRESTA

Nichibutsu

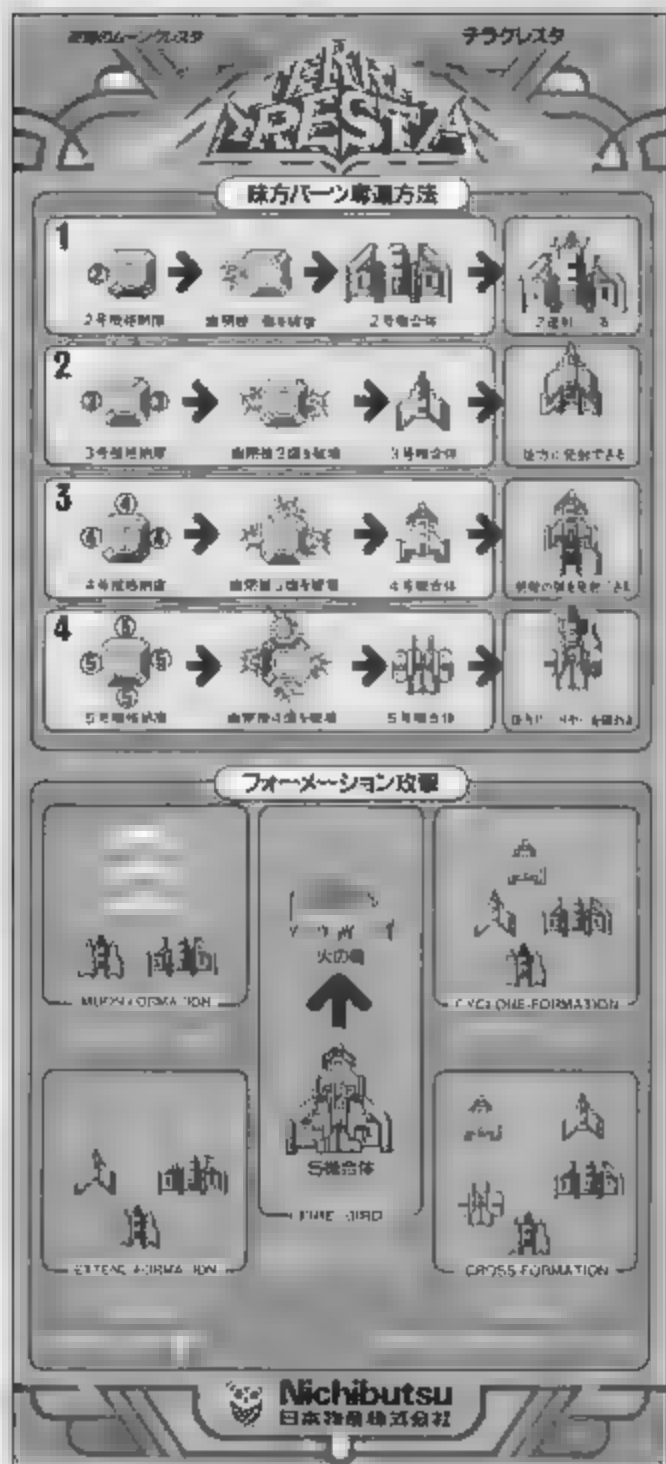
■ 敵中型母艦 CHUBO



- 中型母艦本体は上記①～④の内の1つを軌跡として行動する。
- 本体中心部より PLAYER に向けて、弾を発射する。
- 上記で示す通り、中型母艦は ダロス を 32 機搭載しており、画面内に 4 機発進させる事が出来る。(1機破壊されるごとに1機発進)
- 本体の中心部に PLAYER の弾を 24 発被弾すれば、赤く点滅し、32 発で爆発する。
- 火の鳥による破壊は出来ない。

-14-

『テラクレスタ』インストラクションカード
(資料協力: KVC)



てる、と聞いたことがありました。ご本人からは聞いたことないんですけどね。

——実際お任せに近い状況になります。

藤原 後に会社のパンフレット作るうっていう時に、載ってるのが自分のゲームばかりになってしまった(笑)。天狗になって言うんじゃないんですが、会社で一人のクリエイターが目立ってしまうと、その人がいなくなった時にガクっときます。それはよくないと僕は思っています。

——ちなみに『テラクレスタ』の制作スタッフは何名だったのでしょうか？

藤原 プログラムが1人、ハードが1人、ドットデザインが僕ともう1人、それとサウンドの吉田健志さんで、計5人です。実はメインプログラマー、開発途中で辞めて別の会社に行っちゃったんです。それでマンドラーは確かAMショーに間に合わなかったと思うんですよ。ダイコンまででループさせてたような記憶がありますね。新しく入ってもらったプログラマーは、こういう言い方をすると申し訳ないんですけど、前任者より技術力低くて。マンドラーの腕が飛んでいったら手首を方向転換させようと思って、パターンをいくつも書いてたんですけど、それ

をプログラムできなかったんです。だからカクカク動いているんですね。

——短い制作期間中、『ギャリバン』も並行して開発していたわけですよ？

藤原 『ギャリバン』は僕の知らないところで、別の人が作り始めていました。でも完成まで行けなかったんですよ。それで『テラクレスタ』が出来上がったあと、すぐに引き継いだんですけど、下地を自分で作ってないので、いろいろとできないことが多くて。あれはつらかったですね。途中からやるもんじゃなないなと思いました。特にマップが限定されてしまっていたことが、もう……。だからあのゲームは1周が短いんです。そんなわけで『ギャリバン』は僕にとって、好きだけど中途半端感が残るゲームなんです。

——タイトルもビジュアルも、著作権的にかなりスレスレのラインを行っていたゲームですが、やはり当時は大らかな時代だったということなんでしょうか？

藤原 当時でもNGだったと思いますよ(笑)。「UFOロボダンガー」(※19)だってどう見ても怪しいですし、NGなことはほかにもいっぱいやってたと思います。誰もブレーキをかけなかっただけ

です。

——やはり当時から、かなりの特撮/Aニメ好きでいらっちゃった？

藤原 ええ。全体に詳しいと思いますよ。僕は幼稚園の時に「ウルトラQ」(※20)、小学校3、4年の時に「仮面ライダー」が始まったという世代なんです。「ウルトラマン」の最終話で、ゾフィーと一緒に宇宙へ帰っていくシーンを観て、僕は襖を開けて、自然に空を見上げてました。そんな多感な時期に、アニメや特撮というコンテンツを黎明期から観ることができたのは、幸せでした。

——『テラクレスタ』に話を戻しますが、基本的にメタリクな敵ばかりの中に、恐竜がいるという世界観は斬新でした。

藤原 「巨獣特捜ジャスピオン」(※21)の影響で、固定物に何か生物を出したいなと思ったんですね(笑)。二本足の恐竜(ドラゴン)はそれです。もう一匹の四本足(キラードッグ)は「ゴーストバスターズ」(※22)に出ていた好きなモンスターがモデルです。僕は映画も好きで、今でも週に一本は必ず映画館で見るようにしています。

——ゲーム中には幅広い作品からの影響

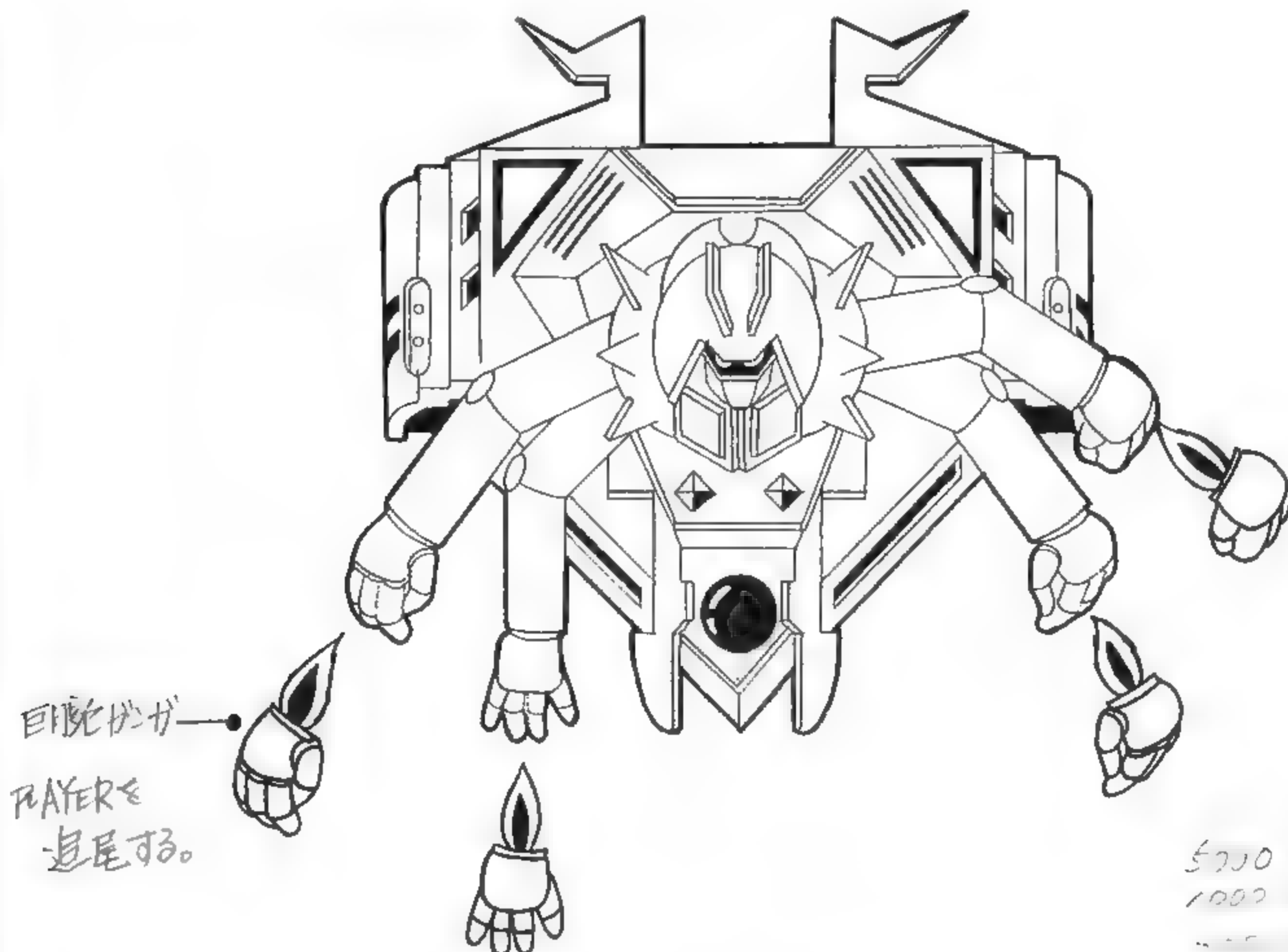
※19『UFOロボ・ダンガー』 1986年稼働。『テラクレスタ』『ギャリバン』に続く、藤原作品第四弾で、『マグマックス』と『テラクレスタ』を融合しつつ発展させた縦スクロールシューティングとなっている。

※20『ウルトラQ』 1966年放映の特撮テレビ番組。後の「ウルトラマン」につながる空想特撮シリーズの第一弾。

※21『巨獣特捜ジャスピオン』 「宇宙刑事」シリーズの後番組で、1985年～1986年にかけて放送された。メタリクなキャラやメカと巨大怪獣が戦うシチュエーションが、『テラクレスタ』に通じる。

※22『ゴーストバスターズ』 1984年公開のアメリカ映画。SFX技術を駆使しつつもコミカルな内容で、大ヒットを飛ばした。

■ 敵の首領 宇宙魔王 マンドラー MANDOLER



- 宇宙魔王マンドラーは 4本の腕より、手裏ガンガ—を PLAYERに向けて、射出する。
- 画面内に、1つ発射する事が出来、1つ破壊されるごとに、1つ発射。
- 本体の左右より PLAYERに向けて 弾も発射する。
- 宇宙魔王マンドラー破壊に伴って、

4本の腕は 32発 PLAYERの弾を被弾する事により爆発する。

頭部は 32発 PLAYERの弾を被弾する事により爆発する。

本体は 24発 PLAYERの弾の被弾で赤く点滅し、32発の被弾により爆発する。

したがって、マンドラーを全滅させるには 96発の弾を命中させなければならぬ。

- 火の鳥で破壊不可能

-16-

が出てくるわけですね。

藤原 何より合体に「科学忍者隊ガッチャマン」(※23)好きなものが出てますよね。合体は『ムーンクレスタ』でやったので、今度はボタンを押したら分離するようにしたんです。でもただ分離するだけじゃ面白くないなと。分離する数に対して弾の打ち方が変わったら面白いだろうと思って、フォーメーション攻撃という要素を入れました。そしてあの時3機だったのを、今度は5機に増やした。5機分離を僕は(不死鳥に比して)「鳥かご攻撃」って呼んでました。

「ガッチャマン」もそうですけど、僕は好きなものを入れちゃうんですよね。「マグマックス」の時は、「伝説巨神イデオン」(※24)に感化されてたと思います。——ああ、まんまAメカ、Bメカ、Cメカ、そして波導ガンですね。

藤原 よく「駅弁売り」って言われましたけどね(笑)。そうだ、僕が作ったゲームだとわかる特徴が、もうひとつあります。発進シーンに凝るところです(笑)。——『ムーンクレスタ』がすでに当時としては発進シーケンスに凝ってました。

藤原 『マグマックス』の時は、上下二画

面あることをわかってもらうために、地下から地上に出るようにしたんです。「テラクレスタ」の場合は海から始まるじゃないですか。何も無いところなので、だったら海底基地から発進と(笑)。あともうひとつ僕らしいのは、残り1機になったらスタート時の曲が変わるという演出ですね。あれは「もう終わりですよ」って伝えたかっただけなんですけどね。

——『マグマックス』以降の作品に共通する「合体時は敵に当たっても死なない、パーツを失うだけ(※25)」というシステムも、当時としては斬新だったと思います。

藤原 やっぱアーケードゲームにとって、長く遊ばせてしまうというのは悪なので、だいたいいろいろ言われましたけどね。だけど合体してキャラが大きくなるわけじゃないですか。そうすると敵に当たる頻度も増えるので、そのままやられてしまうと、せっかく合体した喜びもなくなってしまう。だからそこには結構こだわりましたね。結局インカムにも問題ありませんでしたし。あと、合体や分離のシチュエーションに入ると、一瞬無敵になりますよね。あれはその間、操

作できなくなるからです。せっかく合体してるのに、その間にやられたらすぐフラストレーションたまりますからね。

その無敵時間はうまくすれば緊急回避にも使えて戦略性を高める結果にもなりました。そこも考えておられましたか？

藤原 さすがにそこまでは。どちらかというと、プレイした人にぜひ合体を体験してほしいと思って付けた要素です。合体しないとフォーメーションもできないじゃないですか。自分の心がけとしては、一番ウリになるところをちゃんと遊んでもらうてから、面白いかどうか判断してもらいたかったんです。そこに至る前にアウトにはさせたくなかった。

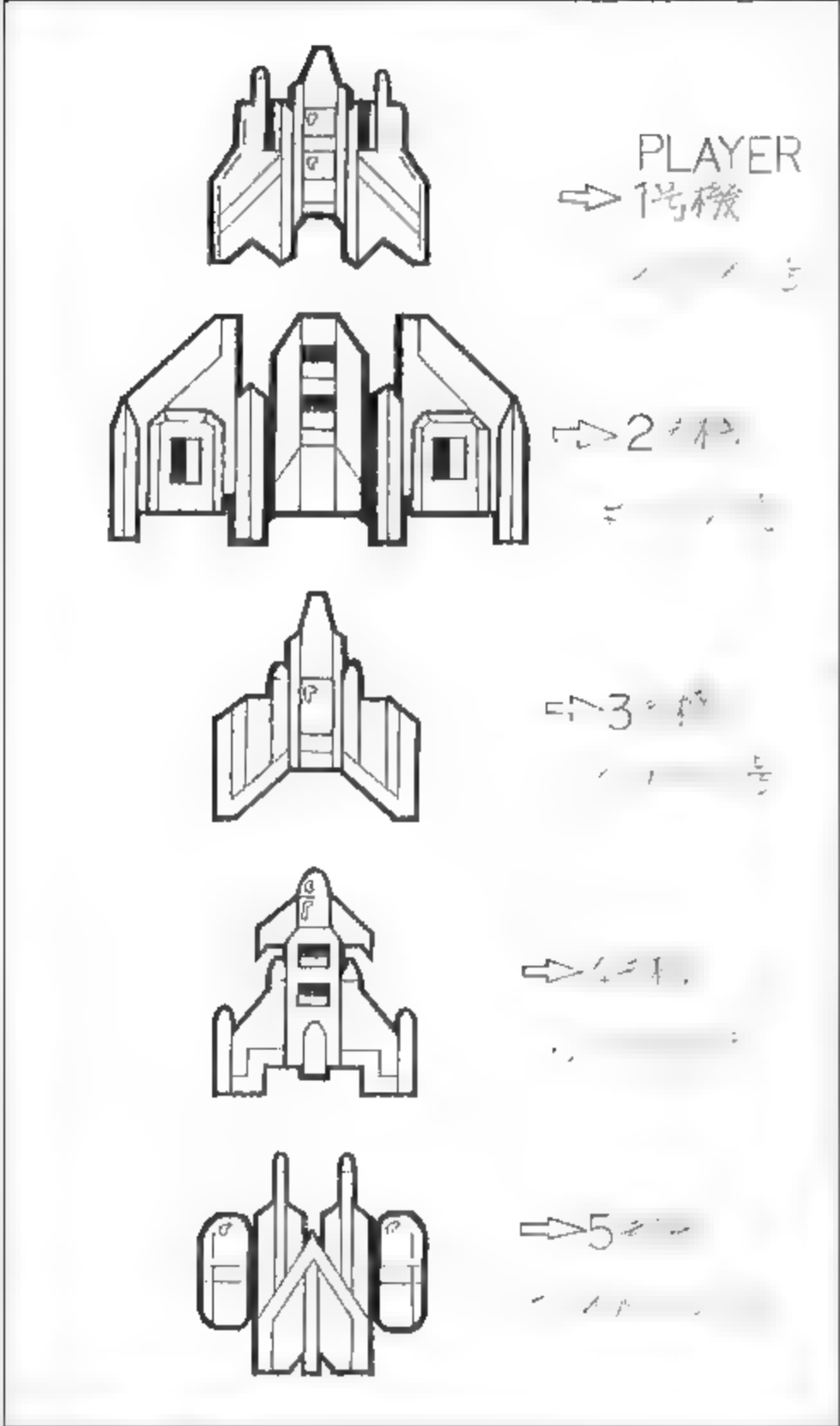
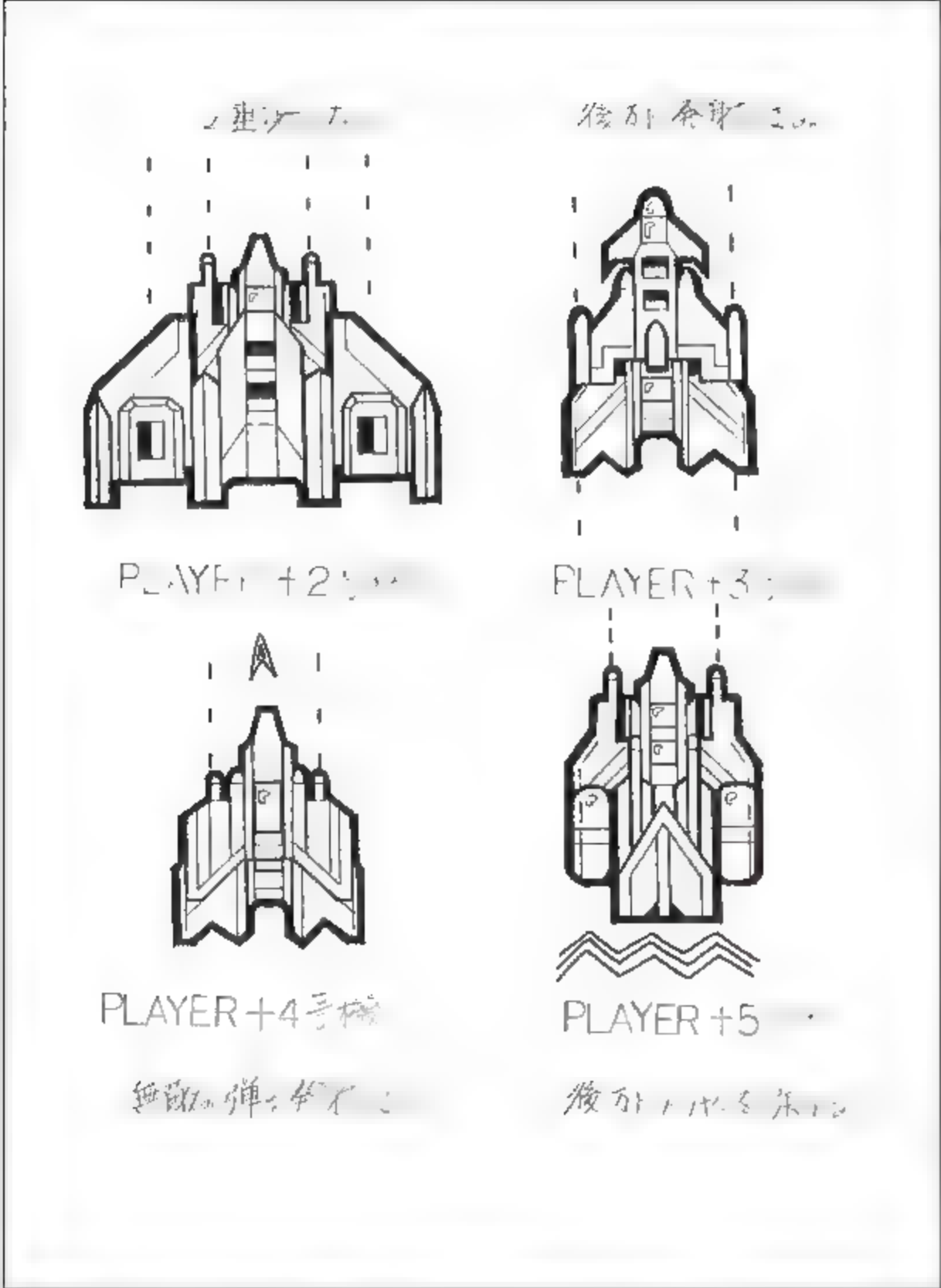
当初は全くゲームに興味のなかった藤原さんが、ゲームデザインにそこまでのこだわりを持つようになったのは、やはり入社後にいろいろゲームを研究されたからでしょうか？

藤原 いや、そんなに研究してないですよ。「ゼビウス」はグラフィックスが好きでしたけど、ゲームはそんなに好きじゃありませんでしたしね。僕がゲームとして一番好きだったのは「マッピー」です。よく考えられたゲームだなんて感心して、

※23「科学忍者隊ガッチャマン」 1972年にスタートした、タツノコプロ制作の大ヒットSFアニメ。5台のメカが合体したり、無敵の火の鳥になったりする設定は、いわずもがなのアニメに登場するメカ、ゴッドフェニックスやガッチャスパルタンが元ネタとなっている。

※24「伝説巨神イデオン」 1980年放送のSFアニメーション。ロボットものとして以上に、壮大かつ奥深い物語で好評を博した。主人公たちの操るイデオンは、一機のメカが合体してそれぞれ上半身・胸部・下半身になり、巨大な砲型兵器(波導ガン)を使う。マグマックスの砲型兵器も「波導ガン」という名称だった。

※25 パーツを失うだけ 被弾しても即死しないシステムは、それより以前にもデータイーストの『B WINGS』やコナミ(現・コナミデジタルエンタテインメント)の『ツインビー』にあったが、ショットの強さと被弾しやすさがトレードオフの関係になっている(パワーアップすると当たり判定が大きくなる)ところに、藤原作品の妙味がある。



『テラクレスタ』開発資料 プレイヤー機 1号機～5号機 (資料協力：藤原茂樹)

『テラクレスタ』開発資料 ドラゴン、キラードッグ (資料協力：藤原茂樹)

敵の地上物

CHARACTOR	NAME	PTS.	ATTACKING PATTERN
	巨獣 ドラゴン DRAGON	1000	二脚歩行の巨獣 地上をゆっくりと進みながら、炎を吹出す。
	巨獣 キラードッグ KILLER DOG	1000	四脚歩行の巨獣 地上をゆっくりと進みながら、炎を吹出す。

猿のようにやってみました。僕はやっぱりアルゴリズムを凝りたいんですよ。その部分ですごく勉強させてもらったのはシューティングじゃなくて『マッピー』と『パックマン』でした。シューティングばかり作っていましたが、いつかキャラクターゲームをやりたいと、ずっと思っていました。でも一本売れてしまうと、なかなか自分の思った方向に行けなくなってしまうんですね。

——ニチブツではコンシューマ移植にもかわっておられましたか？

藤原 一切かわってないです。作ってないし、チェックもしていません。移植については、そもそもハードが違うんだから口を出されるほうも嫌だろうと思って、何も言わなかったんです。ただ、ファミコン版『テラクレスタ』で5機合体フォーマーションを自由に組めるようにするというアイデア自体は、僕が出しました。家庭用ゲームってアーケードと違って先行投資型なので、長く遊べないといけないんです。だからシューティングといえども、そういう要素を入れたいよねと。

ところで僕はマンガを描いてたので、

入社以前は「コロコロコミック」さんによく出入りしてたんですね。で、ファミコン版を出した時に取り上げてもらいたいなと思って、編集部で電話したんですよ。「前にマンガ描いてたものですけど、今はゲームを作っていて……」って。宣伝部みたいな部署はなかったので、自分のかかわったものについては、宣伝も自分でやってみました。『テラクレスタ』の発売後に高島屋でやったイベントで、ゲームの司会やったりもしましたよ。で、「コロコロ」の編集部にはすごく気に入っていただけなんですよ。「ハドソンさんを差し置いてゲーム展開をやる」と怒られるのでなかなかできないんだけど、ゲームが面白いので漫画化させてほしい」と。確かフォーマーションデザインの募集をやった号で、巻頭にその漫画を載せてもらった記憶があります。

そういえばファミコン版には、いくつか出てないキャラクターがいるんですよ。たとえば分離して電気を放ってくるエレキングです。ファミコンはスプライトが横に四つ並ぶと消えてしまうので、出せなかったんですね。パッシング（ちらつき）させて出す方法もあるんですけど、シュ

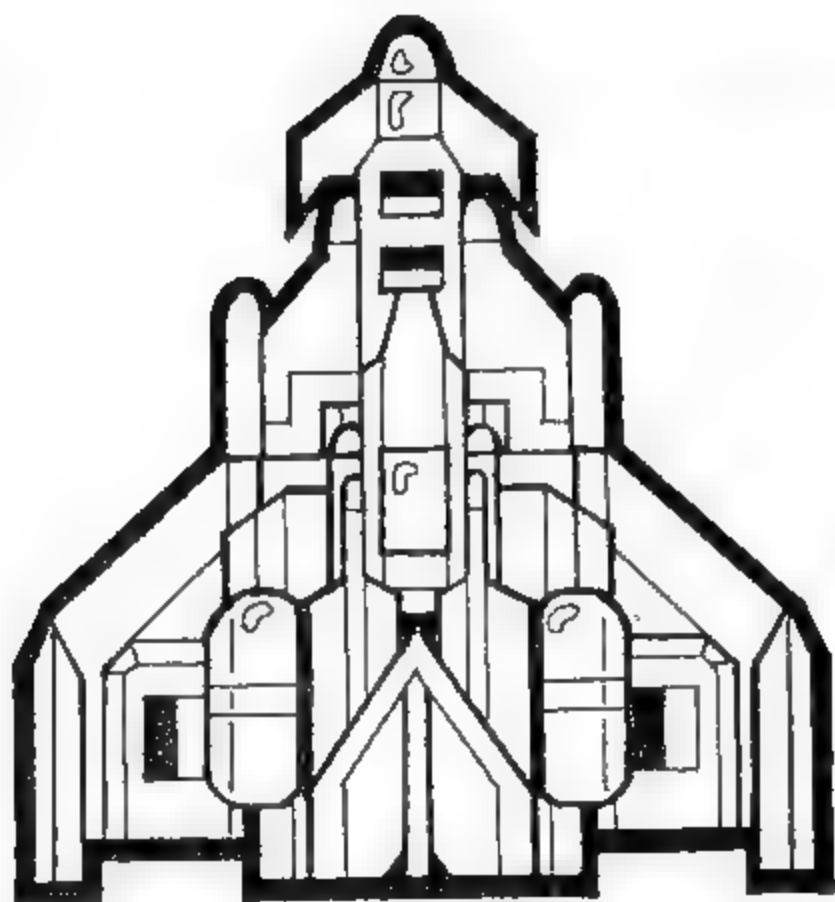
ーティングでそれをやると、消えてるときに弾に当たるのがすごくフラストレーションになるので、やらないほうがいいだろうと。あと『テラクレスタ』のテレビCMがあったのはご存知ですか？あれは僕がコンテを切ったんですよ。ナレーションは声優の神谷明さんにやっていただきましたね。

——ファミコン版の雑誌広告には、ファミコン版ともアーケード版とも違う謎の画面が載ったりしていました。

藤原 あれはウソ画面です（笑）。ニチブツではドットを打つのに皆、ソニーのSMC-777（※26）を使ってたんですけど、それで作った画面です。なぜあの機種だったのかというと、当時4096色出せる唯一のパソコンだったからです。『テラクレスタ』のキャラクターも、SMC-777で作りました。プログラマーがそれ用にグラフィックツールやマッピングソフトを開発してくれました。1個のキャラクターサイズが確か8×8だったと思います。

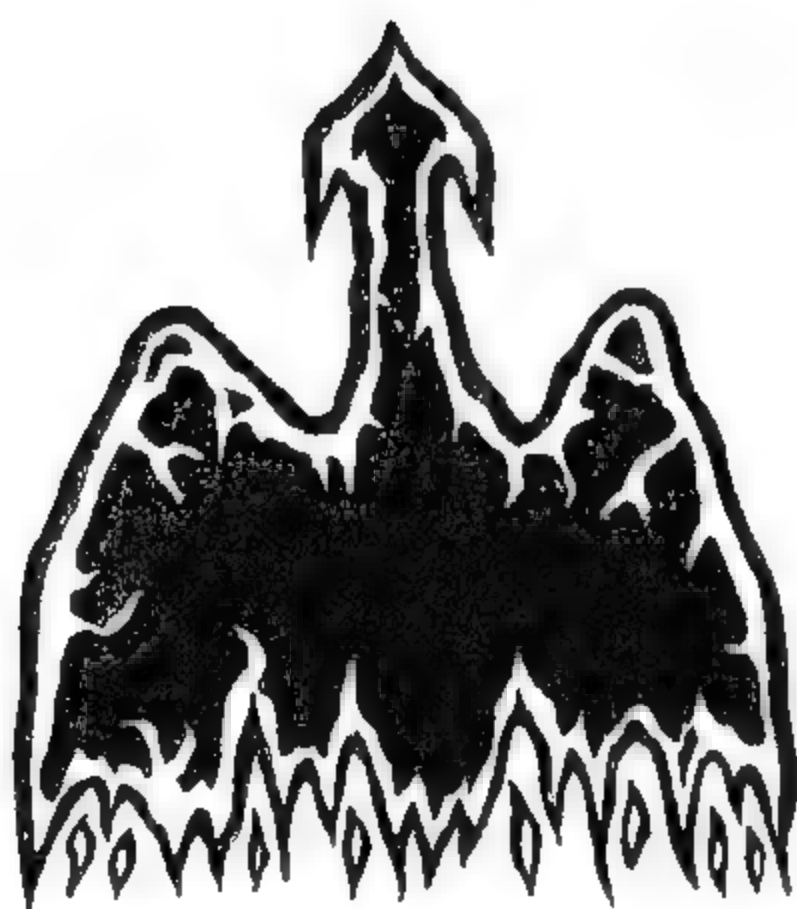
そういえば当時打ったドット絵を見返して思いましたけど、タカラトミーアイツさんから11月に発売されるシューティ

※26 SMC-777 1983年にソニーより発売。当時のパソコンの中では抜きん出てカラー表示能力が高く、またフロッピーディスクドライブを標準搭載することも特色だったが、大きく普及するには至らなかった。



⇒ 5機合組

戦闘迎撃機
ソフトウェア



⇒ 1機

1機用 迎撃機

『テラクレスタ』開発資料 プレイヤー機 ウイングギャリバー
(資料協力：藤原茂樹)



ファミコン版『テラクレスタ』TVCM撮影風景
(資料協力：藤原茂樹)



日本物産 ファミコン用ソフト販促下敷き
(資料協力：藤原茂樹)

1 2 3 4 5 [が優先順位が
一番低い。]

WING-GYARIVER

ε(イプシロン)号

γ(ガンマ)号

β(ベータ)号

PLAYER

α(アルファ)号

δ(デルタ)号



ングゲームヒストリカEX（78ページ参照）、そつくりにてきてますね。

ウイングギャリバー、企画書ではこの絵だったんですよ（90ページ参照）。当時出たロボットに変形する玩具（テラクレスタ・W変形3機合体）は、この絵に基づいて造られています。でもこれをドットで打ったら、すごく不細工だったんですね。それでこの後デザインし直したんですよ。それがこっちはです（91ページ参照）。この時は設定集も書いてますね。いつもは書かないんですけど、食玩を出したいって言われていたので。フルタのピーナツチョコは、こっちのデザインで出たんです。食玩はフルタ、玩具はロングからの提案でした。

——設定ではマンドラーに地上を乗っ取られて人類は地下に潜っている……。

藤原 各パーツの格納庫が地下からニョキニョキ出てくるのはそのため……って言うのは、実は後から考えた設定です。本当の理由は、別のところにあるんです。あらかじめ格納庫を出しておくと、画面に表示される手前で基地（数字のマーク）が破壊されてしまって、パーツがいきなり画面上に出てしまうことがあるんです

よ。それだと「何だかよくわからないけどパーツが落ちてる」っていう状態になってしまうじゃないですか。それは嫌だなと。身近なところに来るまで基地を攻撃できないようにするにはどうしたらいいかなって考えて、ああいうふうにしたんです。そうしたらちようど画面の真ん中あたりに出てくるようになった。

——地上物関連では、三号機のみ恐竜の骨を破壊できる（マグマックスの敵機が飛び出してくる）という隠し要素がありました。

藤原 『ゼビウス』のスペシャルフラッグにあこがれて、やってみたいなと思っていたんです。マンドラーを倒すと中枢が逃げていく「最後っ屁」の演出も『ゼビウス』（のアンドロジェネシス）ですね。でも『ゼビウス』と違って最後に弾を撃ってくるので、倒して気が緩んできるとやられます（笑）。

——2機フォーメーションで出るようなウェーブ状のショットも、藤原さんの発明だと思うんです。『ギャリバン』や『ダンガー』にも出てきますが、後のゲームへの影響は意外に大きいと思います。

藤原 いや発明なんて。塊が飛んでるだけ

じゃないですか（笑）。

——『テラクレスタ』は敵の名前にもインパクトがありますよね。「チューボ」「ダイコン」などの名前の由来は……？

藤原 名前、いいかげんですよ（笑）。チューボは中型母艦、ダイコンは「コン」なんてどこにもないけど、大型母艦を短縮したものです。ああ、「大根」は全く意識してません（笑）。マンドラーは、お釈迦様みたいだから。ちなみにチューボのデザインも、ドットで打ったらやはり不細工だったので、企画段階から変わります。

——キャラクターデザインは細かくこだわりがあつて本当に印象的ですね。背景にも力が入っていました。

藤原 背景は速かったですよ。描くスピードが速すぎて怒られました（笑）。二週間くらいで全部仕上げたと思います。とにかくドット打つのが好きでしたね。ドット打って給料もらうのは悪いなっと思うぐらいに。地形は、自分が思い描いたのとは違う形になってしまったところもあります。本当はもっと複雑に仕上げたかったんだけど、キャラクター（に配分するメモリ）が足りなくて。

今回は『テラクレスタ』のPS4での復刻を記念し、藤原氏にはニチブツ入社時から『テラクレスタ』までの主なエピソードを取材させていただいた。

次号では『マグマックス』『クレイジー・クライマー2』のPS4での復刻を記念し、『テラクレスタ』後からハドソンへの移籍に至るまでの、その後の藤原氏の活躍を引き続き取材したい。

（編集部）



ゲーム音楽ダウンロード配信サービス

EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの名曲。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る、ゲーム音楽史研究。当コーナーでは、ゲーム音楽家自身が記者となってゲーム音楽家にインタビューを行い、ゲーム音楽活動の起源と現在を聞く。

Interview=hally (EGG MUSIC)



吉田健志

1985年に日本物産入社。『テラクレスタ』をはじめとするFM音源全盛期の同社サウンドは、大半が氏の担当作。また家庭用作品の音楽も数多く手がけた。

吉田健志 ゲーム音楽 参加作品年表 [アーケード編]

【 アミューズメントゲーム 】

- 1985年 コノブ01
テラクレスタ
コスモポリス ギャリバン
- 1986年 マイティガイ
聖戦士アマテラス
UFOロボ ダンガー
妖魔忍法帖
- 1987年 キッドのホレホレ大作戦
超時迷宮レジオン
早押し対戦クイズ ハイホー1
早押し対戦クイズ ハイホー2
子連れ狼
- 1988年 アームドF
クレイジー・クライマー2

麻雀・花札等のゲームに関しては、ニチブツにおけるFM音源全盛期であった1994年までの中から代表作を記載した。以降はMIDI音源による楽曲が増加し作品数も膨大になるため、省略している。

【 麻雀・花札ゲーム 】

- 1986年 パステルギャル
クォースタルギャル
シティラブ
- 1987年 セカンドラブ
対家麻濃感 (ハウスマヌカン)
対家麻濃感 六本木ライブ編
制覇
美女っ子夢物語
- 1988年 お嬢さん
美女っ子学園
麻雀好きの懲りない面々
麻雀かくや姫
麻雀カメラ小僧
- 1989年 祇園花
スキャンダル麻雀
宇宙より愛をこめて
- 1990年 麻雀レディハンター 怪盗黒猫連盟編
舞妓花
- 1991年 ま〜じゃんバニラシンドローム
クイズ麻雀! 早くヤッてよ
- 1993年 マージャントリプルウォーズ番外編 セーラーウォーズ
- 1994年 ま〜じゃん吉本劇場

ゲストインタビュアー／記事監修／
資料提供／音楽参加作品年表提供

南兎鹿なるお (the syntaxerrors)

吉田氏と25年にわたって親交を持つニチブツ・サウンド研究家。吉田氏の音楽を、ある意味で吉田氏本人以上に知り抜いている。ニチブツ・サウンドについてのブログを開設しており、そちらにも濃い情報が集約されているので、ぜひ本インタビューと併読していただきたい。

吉田健志に訊く、ニチブツゲームサウンド制作の記録
<https://note.mu/syntaxerrors>
<http://nichibutsu-sounds.blog.so-net.ne.jp/>

取材協力／
記事監修

胃下垂君

ニチブツのハード・ソフト面とサウンドに誰よりも詳しい(かもしれない)、怪しいフリープログラマー(ときどきハードウェアエンジニアまたは作曲家)

ニチブツ・サウンドを支えた、
原色の偉才

『テラクレスタ』を筆頭に、FM音源全盛期のニチブツ・サウンドをほとんど一手に担っていた吉田健志氏。鮮烈な音色、意表を突く展開、それでいて不思議なほど耳に残るメロディ。三つが同居するその音は、「個性的」なんていう次元をはるかに飛び越え、誰にも真似のできない特異点とさえ言えるものであった。吉田氏自ら初めて紐解く、その音楽史――。

なおインタビューには、吉田氏の友人にして日本一のニチブツ・サウンド・フリーク、南兎鹿なるお氏にもご参加願っている。これまで調査の及ばなかったサウンド史の詳細を、お持ちの豊富な史料によって力強く補強していただいた。

— 幼少時にはどんな音楽経験を？

吉田 母によると3歳ぐらいから童謡やクラシックのレコードを一日中ひとりで聴いていたそうです。小5の時にピアノの稽古に無理矢理行かされていましたが、先生が嫌いであまり長くは続かなかったです。小6の頃にはマーチや軍歌にハマ

りましたね。映画音楽も好きで、「わんぱく王子の大蛇退治」(※1)の曲にはとても衝撃を受けました。今でも大好きです。ほかに「海底軍艦」(※2)や、同時上映していたクレージーキャッツの映画の曲も好きになりましたね。

——音楽家を目指ようになったのは？

吉田 月並みですが、高校の時にベンチャーズやビートルズを聴いてからです。その頃エレキギターを持っていた友人と、バンドでも組んでみようかという話になり、その友人がベースを強力に推してきただのでベースを始めました。最初買ったのはテスコ（※3）の1万8千円のものです。ネックの太いこのベースが私を鍛えてくれました。

1967年にプロデビューしておられますね。

吉田 友人の紹介で「加賀テツヤとリン
ド&リンダース」(※4)に入ってくれと
頼まれ、そこからですね。心齋橋のサレ
ンダーバハマ(※5)で毎日生演奏してい
ました。ただプロと言っても、参加した
レコードもありませんでしたし、深夜演
奏の連続で帰りはいつもお疲れの夜明け
でした。でもグアム島、沖縄、東北、東

京などさまざまな地へタダで行けたのは嬉しかったですね。以降もいくつかのパンドに参加しましたが（※6）、「ジュピター」が最後です。24、25歳ぐらいの時ですか……。

——作曲を始めたのは、いつ頃ですか？

吉田 やはり24、25歳ぐらいの時です。バンドで演奏する曲を作ってみたかったというのが最初ですね。

——それから程なく、大森一樹氏の自主制作映画「暗くなるまで待てない！」（※7）の音楽を担当するわけですね。当時ご自宅に十数種類の楽器があり、それをほぼ全部自分で演奏しながら音楽制作（※8）なさったとか。

吉田 友人の紹介で作らせていただきました。映像作品の音楽はたぶんこれが二作目で、一作目は学生の無名の映画でした。フリーの作曲家として音楽制作の仕事をするようになったのもこの前後からです。町内会のフォークの集いで、楽譜工房（※9）の社員の方と一緒に、「一度スタジオで録音してみないか？」って誘われたのがきっかけだったかも。

——楽譜工房時代には、大阪人なら誰もが知る「餃子の王将」のCM曲（※10）を

EXHIBITION SCHEDULE

● 1997年10月1日現在、日本に約230万人の中国人が在住している。中国からの移民は、日本に約200万人を占める。中国からの移民は、日本に約200万人を占める。

※8 概に全部自分で演奏し、4から音楽制作

第9集 美男工頭

●「電子の王様」OCM ● 1970年代から2000年 ●

11月 6日 展く王子の大冒険 12月 2日 展く王子の大冒険

《中国书画函授大学肇庆分校建校二十周年纪念册》

[illegible]

第4个因素为“不努力不进取”。

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840.

ンビー』（※17）を多少参考にしたかもしれないですね。

——ゲーム音楽の制作では何を一番大切

にしておられましたか？

吉田 ノリですかねえ。楽しいノリ……表現はキザですが、画面からメロを引き出そうと、いつも画面をポーツと眺めていました。

なるお吉田さんの曲は、実機とリス二

ング用のサントラとでテンポが異なっているケースが少なからず見られます。この事実も、ノリやゲームとの調和を優先させたことを示しているかもしれません

ね。また吉田さんはよく、一曲は上から降りてくる、自分はそれをコンピュータに入力する役割に過ぎない」という表現を

されていきました。

吉田「巫女」論と言つてましたね、画面をボーツと見てると上から通信が来るんです。

——ご入社当時、前任のサウンド担当者はいらっしゃいましたか？

吉田「マクマックス」を担当した山田良一さんが、入社後私の上司でした。基板から出る音などについて、いろいろ教えていただきました。山田さんはその後サ

ウンドドライバと入力ツール基板の制作が仕事となり、私は曲と効果音の専門制作になりました。

——入社直後のサウンド制作環境は、ど

のようなものだったのでしょいか？

吉田 SMC-777（※18）に接続された「玉
手箱」を使っていました。簡単なエディ
タで8小節まで入力してP S Gを鳴らす

ことができたものでした。1985年4

月の入社直後、それで『パステルギャル』の曲を制作したのが最初の仕事だったと思います。

——「玉手箱」……？

なるお アルミ製の小箱（30cm×20cm×高さ10cm程度）にP S Gチップが入ったものだったようですね。山田さんの

手作りシステムの通称で、箱に

箱」と書いてあったそうです。

吉田 『パステルギャル』ではP S Gの曲にスネアドラムを入れようと工夫したの

符を入れて行くんです。私は音楽屋出身だったので、なぜドラム音のラインがないのか不思議でした。そこでノイズでスネア音らしいものを作って、真ん中の

ラインに混ぜてみたんです。結果はバツ
チリでした。真ん中（第2チャンネル）
にした理由は、メロディ（第1チャンネ
ル）やベースライン（第3チャンネル）
だと、音が途切れたとき絶対バレてしま
うと思ったからです。スネアが鳴ってい
るとき、それ以外の音は実は2音しか鳴
っていないんですよ。でも前の音から引
き続き3チャンネル全部鳴っているよう
に、耳が錯覚してしまうのですね。だか
ら第2チャンネルでは極力長い音を避け、
リズムミックスなバック音にしました。

曲になっているわけですね。ところで吉田さんらしいプログレッシブ・ロック色が、この時からもう既に前面に出ていますが、ニチプツ以前からプログレもやっておられたのでしょうか？

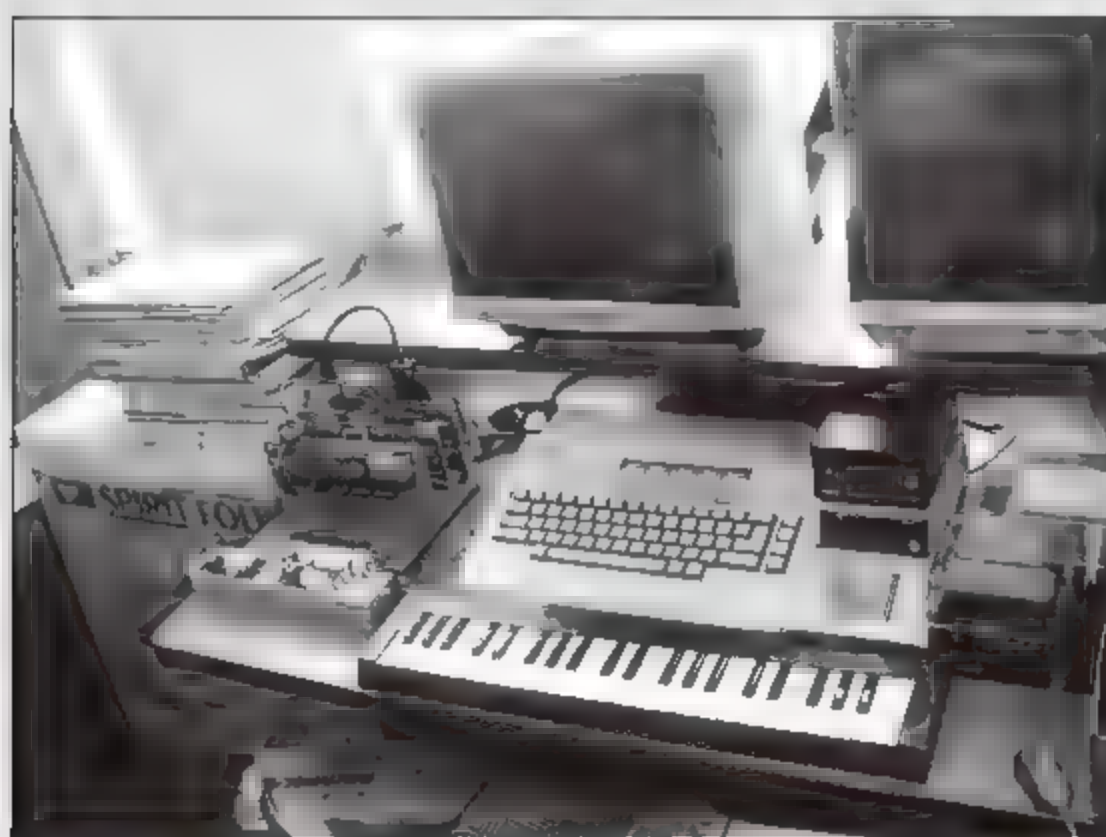
吉田 山田さんのアイデアだと思います。私はFM音源を使っている楽器は知っていましたが、それがチップ単体で売られているとは知りませんでしたから。

| | |
|---|---|
| ※23 ボルダメント
の型番で知られる
自作機は少ない
1980年発売
ZANKI | 三菱電機製
ヤマハが開発した一番目のFM音源IC。FM3620
は、従来のFM音源ICよりOPL1・OPL2に比べて倍速の
10MHzのクロックで動作した。1980年、大衆音楽用と
して発売された。その後、世界初採用はSNKの |
| ※25 OPLチップ
の型番で知られる
自作機は多い
1980年発売 | オランダの創設者、日本のFM音源IC。FM2202
は、従来のFM音源ICよりOPL1・OPL2に比べて倍速の
10MHzのクロックで動作した。1980年、大衆音楽用と
して発売された。その後、世界初採用はSNKの |

図解 これがニチブツ謹製のFM音源ミュージックエディタだ!

FM音源時代、大半のアーケードメーカーは業務用ICE専用コンピュータや、ヤマハの音楽用MSXを用いてサウンド開発を行っていた。しかしニチブツは我が道を行く。PC-8001やSMC-777といった普通のパソコンを活用し、独自の開発環境を築いていったのである。SMC-777は当時珍しい4096色のカラー表示ができるパソコンとして、同社のグラフィックデザインに重宝されていた。おそらくその関係でサウンド環境にも同じ機種が流用されたのだろう。サウンドシステムはソフト・ハードともに山田良一氏が作ったもので、大手メーカーすら

実現していないレベルの、非常に先進的なものとなっていた。つたない楽譜入力や16進数入力が当たり前だった当時に、ステップ入りに近いビジュアル志向のインターフェイスを実現。外付けの音楽キーボードやスライダーを使って直感的な数値入力ができるようになっている。しかもスライダーは画面と連動し、リアルタイムにパラメータを変化させることができたというから驚きた。吉田氏の証言をもとに筆者が再現した、シーケンサーのイメージ図を以下に用意したので、これを参照しながら細部を解説していこう。



- ① “att” はアッテネーターの略で、トラックごとの全体音量。これで効果音やサンプリング音とのバランスを取る。
- ② “tmp” はテンポの略。その右は各トラックのデフォルト音色番号。
- ③ 小節番号。シーケンスは下方向に進み、2のところからが2小節目となる。
- ④ 小節分解能。この例では1小節が16個（16分音符単位）に分割されているが、もっと細かくもできる。12や24を指定すれば三連符も可能。
- ⑤ 第1トラックの音程。CDEFGABが「ドレミファソシ」に相当し、“5E”なら第5オクターブのミになる。音楽キーボードをたたくと、その音程がダイレクトに入力された。分解能を固定し、鳴らしたいタイミングに音程を書くというこのスタイルは、ステップ入力よりもむしろ、数年後に欧州で生まれるトラックの設計を先取りしていると言えるだろう。

1

2

att 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
tmp m1 m2 m3 m4 b.d sh te att
22 5 5 5 5 11 3 5 5

Tr1 Tr2 Tr3 Tr4 Tr5(BD) 5 T G H Op

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|----|----|----|--|----|
| 1 | 1 | 5E | 1 | 5C | 2 | 4A | 3 | 1G | 4 | 2C | 5 | | | 4A | 6C | | 1 |
| 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | 6C | | 2 |
| 1 | 3 | | | | | | | | | | | | | | 6C | | 3 |
| 1 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | 4 |
| 1 | 5 | | | | | | | 2G | | | | 4C | | | 6C | | 5 |
| 1 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | 6 |
| 1 | 7 | | | | | | | | | | | | | | | | 7 |
| 1 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | 8 |
| 1 | 9 | 5D | | 5C | 1 | 4A | | 1G | | 2C | | | | | 6C | | 9 |
| 1 | 10 | | | | | | | | | | | | | | | | 10 |
| 1 | 11 | | | | | | | | | | | | 5C | | 6C | | 11 |
| 1 | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | 12 |
| 1 | 13 | | | | | | | 2G | | | | 4A | | | 6C | | 13 |
| 1 | 14 | | | | | | | | | | | | | | | | 14 |
| 1 | 15 | | | | | | | | | | | 4F | | | | | 15 |
| 1 | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | 16 |
| 2 | 1 | | | | | | | 1G | | 2C | | | | | 6C | | 1 |
| 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| 2 | 3 | | | | | | | | | | | | | | 6C | | 3 |

3 4 5 6 7 8 9

- ⑥第1トラックで使う音色。1～64から選べるが、それ以上の値を入力すると、ピッチベンドや音量変化などのエフェクト処理ができた。なお音色は別途、専用の音色エディタで作成する。こちらもビジュアル志向のものだったそう。
- ⑦第1～第4トラックの挙動は同じ。第5トラックはBD（バッドフム）専用割り当てられていたようだ。ニチブツがよく使用していたFM音源チップ（OPL）は、同時発音数9音モードと11音モード（メロディ6音＋リズム5音）のどちらかを選べるが、吉田氏へのヒアリングの結果、本システムでは後者に固定された。残る1トラックは効果音用に空けられていたと思われる。
- ⑧リズム専用トラック。スネア（S）、タム（T）、シンバル（C）、ハイハット（H）に各1トラックを割り当てている。なおリズムトラックには個別の音色枠がない。ちなみにOPLのリズム5音をフル活用したゲーム音楽は、この頃（少なくとも国内では）ニチブツ以外に例がなかった。
- ⑨トータル・オプション。リピート指定やサンプリングドラムの呼び出し、リズムトラックの音色変更などをここで行う。

本システムが完成した時、吉田氏はその完成度の高さをとても喜んだそうだ。一時期は吉田氏専用のサウンド部屋に一台（写真のもの）、別フロアのサウンドスタッフ用に一台、山田氏の自宅に一台存在していたという。

なおこれ以前に存在していたPSG用のサウンドシステム「玉手箱」は、本エディタの先祖ともいえるべきシーケンサーを用いていたようだ。三本のトラックがやはり縦方向に進むもので、音符の入力は16進数の数値を直接書き込んでいた。

吉田 それもありますね。何しろ3日でデータを変換しなければなりませんでしたから。ただ山田さんは、FM音源の効果音が気に入っておられたようです。

なるお そういえばFMからPSGへのサウンド移植作業には「玉手箱」が使われたと伺った記録がありますよ。だからFM音源版に比べて曲が短いのかも……。とはいえ16小節はありますね。

吉田 バタバタ作ったので、ほとんど記憶にありませんが、曲をプログラムのにつないでもらったのかもしれないですね。

——『テラクレスタ』のFM音源版は国内でほとんど流通しなかったので、広く知られるきっかけになったのは「Beep」誌付録のソノシートに収録された時だったと思います。

吉田 そうですね。少しだけですが、それで評判が良いとの噂を聞いたことがありました。

なるお ちなみにですが、意外にも『テラクレスタ』FM音源版の、基板そのままのオリジナル・バージョンは、これまでも音源化されたことがないんですよ。「Beep」誌ソノシート、サントラCD、サントラカセット、すべて吉田さん

ご自身による音色、テンポなどの調整やアレンジが加わっています（100ページ参照）。

吉田 いつもギリギリまで、1音でも変更して良い曲にしようと思っていました。だからチャンスがあれば変更してしまいたね。

——いつも時間が足りなくて「もっと時間をかけたかった」（※26）そうですね。ゲーム一本あたりのサウンド制作時間は、どれくらいだったのでしょうか？

吉田 平均すると3カ月ぐらいでしょうか……。最初の頃は私ひとりしかいなかったもので、アーケード、麻雀、ファミコンなどをすべて一緒にやっていました。平均3〜4本のゲームを同時進行で作っていましたね。

——『テラクレスタ』のラストスタート曲は、『ムーンクレスタ』スタート曲の、実に巧みなアレンジになっていますが、あのアイデアは誰が、どのようにして思いついたのでしょうか？

吉田 あれはたぶん私のアイデアだったと思いますが……。「アレンジしてみしようか？」と、企画の藤原茂樹さんに聞いたような覚えがあります。

——変拍子の多用、刻みまくる歯切れよいリズム、畳み掛けるような展開の多彩さが、FM音源時代における吉田さんの最大の特徴だと思います。やはりプログレからの影響が大きいと感じるのですが、当時流行っていたようなプログレ・バンドとはちよつと趣が違いますね。

吉田 私はプログレが唯一ではなく、いろんな音楽を吸収していました。（こういう音作りに関して）影響を受けたアーティストを、思い出せる限りざっと挙げていってみます。プログレではイエス、ピンク・フロイド、キング・クリムゾン、EL&Pあたりは言うまでもないとして、ほかにカンサス、フランク・ザッパ、ジエリコ・ジョーンズ、トリアンヴィラート、ネクター、グレイシャス、ステイクス、ルネッサンスなど。ハード・ロックではジェフ・ベックにディープ・パープル。フュージョンは当時嫌いでしたが、唯一チック・コリア・バンドだけは好きでした。あとはクラシック／映画音楽からの影響もありますね。ホルスト、ストラヴィンスキー、バーナード・ハーマン、ジョン・ウィリアムズ、伊福部昭などです。

——プログレ的に攻めつつ、キャッチーに聴かせるときはとことんキャッチーに持っていくところもまた、吉田さんの味だと思っています。その中でもディスコ歌謡ないしアニメソング的にノリノリで口ずさめるテラクレスタ型と、難解なものになぜか覚えやすいギャリバン型とがあるように思います。

吉田 アニメソングは聴かないことにしています。あまり好みではないので……。ディスコも聴かないですね。でもファンキー・ミュージックなら大好きでした。

——口ずさめるメロディについては、ご本人のお話にもありましたが、藤原さんの要望という面もあるのでしょうかね。

なるお たとえば『UFOロボダンガー』のメインテーマは、藤原さんからの要望が入るまでは、バリバリ変拍子の曲だったんですよ。

——ギャリバン型については、どういったところに「難解」と「覚えやすさ」を両立させる秘訣があったと思われます？

吉田 うーん……。難しい質問です……。私にもよくわかりません。

なるお これは持論ですが、吉田さんの中にポピュラー・ミュージックの血が流

れているからだと思っています。心に残る印象的なフレーズが存在するから、当然のように覚えやすいという。

——確かに、『クレイジー・クライマー2』などのコミカル路線や、麻雀の音楽では、ボサノバや60s〜70sのアメリカン・ポップスを取り入れ、ちよっとお洒落でアーバンな音作りをしておられますね。「お洒落さ」も吉田さんの音楽の隠れた魅力ですが、こういった音楽もお好きだったのでしょうか？

吉田 サンバ、ボサノバはよく聴きましたね。大好きです。オールディーズも大好きで、今も聴いていますよ。

——「難解」と「覚えやすさ」が自然に同居する秘訣が、わかった気がします。

なるお 僕は昔から、吉田さんの曲をサ―フィンに例えることがあります。難しい波なんだけど、乗ってしまえるようになるものすごく気持ち良いという。サ―フィン未経験のくせに勝手なこと言ってますが（笑）。

——いや、その例えはわかりやすいですよ（笑）。しかしサンバやボサノバは好きということなのに、同じようにテンションコードを多用するフュージョンは

お嫌いだったというのは、興味深いですね。これはなぜなのでしょう。

吉田 まずテンションコードに使われるパステルカラー的な音色がダメでした。フワフワと都会的というか……。私はどちらかと言うと、岡本太郎的な「原色使用」を目指してましたねえ。またテンションの上に乗るメロの違いも問題だったかもしれません。ボサノバのメロディラインはいいなと思うんですけど、フュージョンのそれは好きになれなかったんです。

ゲーム音楽がまさにフュージョン全盛期に向かおうとする中、ニチブツ・サウンドが決して時代に流されなかったのは、そのためでもあるのでしょうかね。

【次回予告】

取材も半ばに本誌のページ数が尽きてしまい、インタビューを急遽、2号連続掲載に変更。後半は次号に掲載することになりました。今回は『テラクレスタ』以降の時代や、コンシューマ機での活躍などに焦点を当てていきます。ご期待ください！

（編集部）

『テラクレスタ』の音楽を 収録した音源たち

※いずれも廃盤。なお収録音源はほかにもいくつかあるが、ここでは吉田氏が直接マスターにかかわった音源のみ紹介する。



①「ビデオゲームミュージック 第2弾 ソノシート」(左)

ゲーム情報誌「Beep」は、旬のゲーム音楽をピックアップ収録したソノシートを1986年以降たびたび付録にしていた。またゲーム音楽のサントラ化がそれほど多くない時代だったため、この企画は大好評となる。『テラクレスタ』から4曲が収録されたのは1987年1月号で、当時まだFM音源版の存在がほとんど知られていなかったこともあり、耳にした人々の間では衝撃が走った。基板オリジナル版と比べると「テラクレスタのテーマ」にはメロディと展開が、「チューボ」にはギターのニュアンスと展開が追加されている。なお、この『テラクレスタ』のトラックは2004年に「Beep復刻版」の付録CDにも再収録されている。

②「ゲーム・サウンド・ニチブツ / G.S.M. Nichibutsu 1」(中央)

1988年にサイトロンレーベルより発売された、ニチブツ初のアルバム。『ムーンクレスタ』『クレイジー・クライマー』『マグマックス』『テラクレスタ』『コスモポリスギャリバン』『マイティガイ』『聖戦士アマテラス』『UFOロボ ダンガー』『妖魔忍法帖』『ブービーキッズ』『超時迷宮レジオン』『テラフォース』『制覇』を収録。『テラクレスタ』では「テーマ」が①のソノシート版とほぼ同様だが、曲の終わりにブリッジが追加され、「チューボ」にはさらなる調整が加えられた。「ダイコン」「マンドラー」は基板よりややアップテンポ。全曲通して組曲的に楽しめるようテンポに配慮したのだろう。

③「テラクレスタ オリジナルサウンドトラック」(右)

元はファミコン版『テラクレスタ』の購入者プレゼントだったが、後に通販されるようになった。A面は一応原曲ベースだが、基板の音を一度サンプラーに取り込んだ関係で、音の感触がかなり変化している。またファミコン版からFM音源版にクロスフェードしたり、随所にさらなるアレンジを加えたりしていて、構成も原曲とは大幅に異なる。B面はオーケストラ&プログレなアレンジ。制作時間が足りず、吉田氏としては不満の残る出来となった。制作当時の詳細はなるお氏のブログに詳しい。

<http://nichibutsu-sounds.blog.so-net.ne.jp/2012-06-06>

新 譜 情 報

懐かしのニチブツサウンドがよみがえる!

「Arcade Disc In NICHIBUTSU BOX」

アーケード、コンシューマとニチブツサウンドを網羅した決定版サウンドトラック
クラリスディスクより2015年初頭発売予定! 詳細はクラリスディスク公式サイトで告知予定

<http://claricedisc.com/>

©2014 HAMSTER Co.

プロジェクトEGGでレトロゲームを遊ぼう!



<http://www.amusement-center.com/project/egg/>

プロジェクトEGGにて日本物産(ニチブツ)タイトル
配信中! プロジェクトEGGのトップページで、メーカ
ー検索「日本物産」から検索!

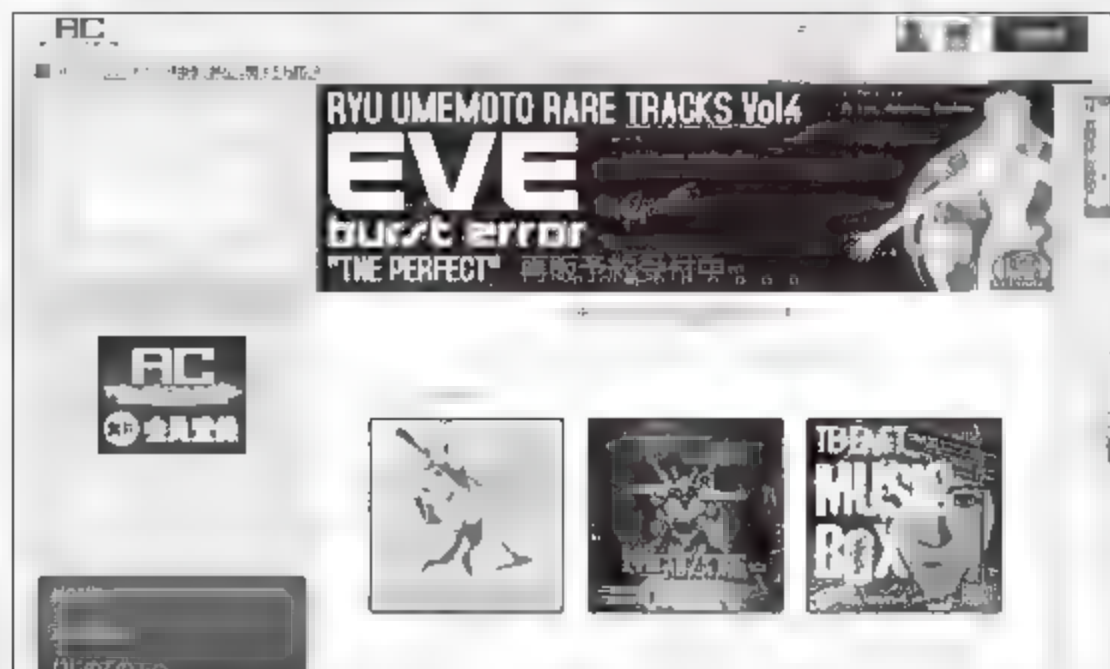


【まいじゃんバナラシンドローム】 PCエンジン版

- オリジナルゲーム発売年:1991年
- メーカー:日本物産
- EGG配信日:2013年1月22日 ■価格 515円(税込)
- 動作環境 WindowsXP SP3 / Windows Vista / Windows7

プロジェクトEGGでは、ちょっぴり通好みなニチブツ作
品4タイトルを配信中。こちらのPCエンジン版『まいじゃ
んバナラシンドローム』は、アーケードからの移植作です
が、数少ないCDクオリティの吉田健志サウンドが聴ける
貴重な一本なのです。

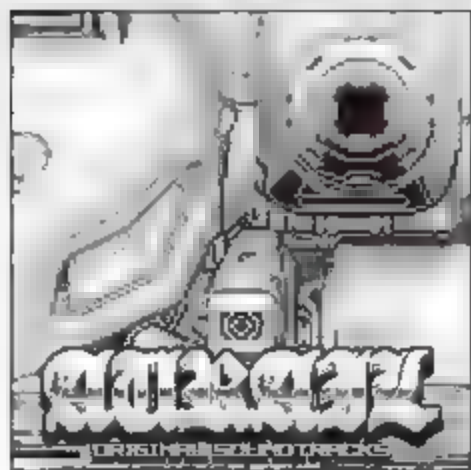
EGG MUSICでゲームサウンドを聴こう!



<http://www.amusement-center.com/project/emusic/>

8500曲を超えるEGG MUSICのラインナップには、良質なゲームサウ
ンドもたくさんあります。しかもその大半は、ほかでは購入できない貴重なも
の……。どうぞお見逃しなく!

EGG MUSICスタッフのオススメ!



オーライル オリジナル・サウンドトラックス

- オリジナルゲーム発売年:1990年
- メーカー ウィストンビート インタテインメント セガ
- アルバム配信日:2009年1月30日
- 価格 各曲100円 アルバム全23曲 1000円 とともに税別
- ファイル形式 MP3

セガ/ウィストンから発売された知る人ぞ知るアーケード作品のサウンド
トラック。音楽は『ワンダーボーイ』シリーズや『メーガス』『サイキック5』な
どで名をはせた坂本慎一氏ほか1名が担当。モータールなロックに挑戦した
坂本氏としては異色のFM音源サウンドでもある。基板からの直接録音に高
音質マスタリングを施し、未使用曲やSE&ボイスまで余すところなく収録!

EGG MUSIC 音楽ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」で
検索すればすぐに見つかるはずだ。そして「EGG
MUSIC」を運営するアミューズメントセンターに会
員登録する。「EGG MUSIC」を利用するだけな
ら登録料や年会費は一切無料だ。

2◎検索・試聴

タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検
索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能! 1曲
ずつでも購入できるが、サントラ全曲を丸ごと買
うと必ず割安になるのでお得。ログインして欲し
い商品をカートに入れよう。

3◎決済

商品を決めてカートの中身を確認したら決済画
面へ。大まかな支払い方法としては二つ。クレジ
ットカードを使うか、ウェブマネーなどを使って課
金するか。支払い方法を選択し、手続きが完了し
たら、購入完了だ。

4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部から
「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の「購
入履歴」をクリックすると、購入した曲が一覧にな
って表示される。ここでダウンロードをする。PC
を買い換えたときや、音楽データを消してしまった
ときでも「マイページ」にログインさえすれば、
MP3形式の楽曲であれば何度でもダウンロード
できるので、安心だ。



元・任天堂 開発技術部 部長

岡田智の仕事術

ビジネスマンは味方を増やし、
課外活動から始めよ！

Satoru Okada

1975年に任天堂へ入社。「光線銃SP」を皮切りに、「ゲーム&ウオッチ」「ゲームボーイ」「スーパーファミコンマウス」「ゲームボーイカラー」「ゲームボーイアドバンス」「ゲームボーイアドバンスSP」「ニンテンドーDS」「ゲームボーイミクロ」「ニンテンドーDS Lite」まで任天堂の携帯ゲーム機を中心に数々の商品開発に携わる。2007年、任天堂を退社。その後2010年までの3年間、非常勤のアドバイザーとして契約。現在は京都に合同会社ボクセルを設立し、同社の社員として活動中。

「ゲーム&ウオッチ」から「ニンテンドーDSi LL」まで、任天堂の歴代携帯ゲームの開発に携わった技術者、岡田智氏。手がけた製品はあらゆる年代・国籍・人種の人々に受け入れられ、携帯ゲーム機全盛の現代のゲーム界を作った人物であると言っても過言ではない。

任天堂という組織の中で幾多のヒットを生み出し、同社を退いた岡田氏。その発想術と仕事術に迫ってみた。

Interview—箭本進一(フリーライター) 協力—武田宗典



ゲームボーイ
(1989年)

- 1 日本橋の電気街 大阪の有名な電気街。現在はオタク街化が進んでいる。
- ※2 鉱石ラジオ 黄銅鉱や黄鉄鉱といった鉱石に電波を通して放送を聞くラジオ。
- ※3 真空管 真空のガラス管の中に電極を配した電子部品。ICやLSIの普及以前に使われた。予熱に時間がかかり、発熱するのが特徴。
- ※4 トランジスタ 半導体で作られた電子部品。現在もさまざまな用途で使われている。
- ※5 IC 集積回路。半導体の板の上に、微少な電子回路が詰め込まれている。
- ※6 国際免許 免許証と国際免許があれば、日本以外の国でも自動車を運転できる。
- ※7 通学や校舎移動も車に乗っていた この頃は車を持つのがステータスで、土地の余裕があったことから、多くの大学で自動車通学が認められていた。

アクティブ、そして自然体

——今回は、さまざまなヒット商品を生み出したビジネスマンとしての岡田様に、いろいろなことを伺えればと思います。

岡田 構えることなく、フリーにお話させていただければ。——まずは、少年期から現在に至るまで、岡田様の素顔に迫ってみたいと思います。学生時代に熱中されていたことはありますか？

岡田 中学生くらいからラジオ作りに熱中していました。日本橋の電気街(※1)へ行って部品を買い集めての自作です。鉱石ラジオ(※2)からスタートし、真空管(※3)を使ったラジオまで作り、大学でも真空管に関する研究室に入りました。ちょうど真空管とトランジスタ(※4)の過渡期で、IC(※5)もなかった時代ですね。ほかの研究室では、トランジスタを大量に使ってコンピュータを組み立てるようなこともやっていたようです。

——中学校以降、ずっと理系少年だったんでしょうか？

岡田 アウトドアも好きでしたね。年上の知り合いとあてもなく列車旅行し、持っていたテントを張って野宿するようなこともしていました。一度、旅行の途中に資金が尽きてしまい、警察で電車賃を借りたこともありでしたね。

会社に入ってから二週間ほど休みを取って北海道一周したこともありました。男一人で車を交代で運転しつつ、初日は京都から出発して、そのまま走りついで青森までた

どり着いて。

国際免許(※6)も持っていて、毎年アメリカへ旅行に行っては車で走り回ったりしていました。

今は孫と一緒にスキー旅行に行くくらいです。

——いろいろなところへいらしたんですね。

岡田 高校の頃は校則で禁止されていたバイク通学をこっそりとやっていましたし、髪型も角刈りにしないといけなるところをリーゼントにしていました。制服も、皆が黒色を着ているところに、校則を調べて違反ではない紺色のものを着て。先生も親を通じてしか注意してこなかったんですが、ツッパリや体育会系というわけではないんです。「何で人と同じことをせんといかんねん(しないといけないんだ)！」という反骨精神のようなものがあつた。

——人と違うことをするあたりにももの作りの原点が見られるような気がします。大学生活はどのようなものでしたか？

岡田 工学部のある学校をいくつか受験し、合格した最初のところに入學しました。実は当時から合コンのようなものはありました。女子大のみなさんと一緒にハイキングや京都観光へ行き、夜には食事をして解散するという健全なものでした。学校も大らかなもので、通学や校舎移動も車に乗っていた(※7)んですが、車のメーカーや色へのこだわりはあまりありませんでしたね。

——これまで携帯ゲーム機を数多く手がけられてきたところを見ると、こだわりの強い方なのかと思いましたが、実は自然体なんですね。

岡田 最初にコンピュータを使って作ったのがたまたま『ゲ

※8 ゲーム&ウオッチ 1980年より任天堂から発売された携帯ゲーム機シリーズ。世界累計で5000万台以上を売り上げた。

※9 世界中で好評でした 岡田氏が手がけた携帯ゲーム機の世界累計販売台数は、ゲームボーイが1億台、ゲームボーイアドバンスが8000万台、ニンテンドーDSシリーズが1億5000万台。どれかひとつだけでも大ヒットなのに、岡田氏はこのすべてを手がけている。



ゲームボーイアドバンス
(2001年)

ーム&ウオッチ」(※8)だったので、それからは主に携帯ゲーム機の仕事を中心に担当するようになりました。

そもそも任天堂に入ったのも、そう強いこだわりがあったからというわけではないんです。もともとは友達が入社試験を受けるはずだったんですが、都合でどうしても行けなくなってしまう、その代わりとして私が選ばれた。代わりといっても替え玉ではありません。学校の就職課を通じての受験だったので、これをすっばかすと学校の信用に傷が付いてしまうから、穴を開けるわけにはいかなかった。訳がわからないまま入社試験に行ったので遅刻してしまいました。担当の方の温情で受験することができましたね。任天堂の入社試験では工作の実技がありました。銅の板を使って見本と同じものを組み立てるという内容で、中学校から電子工作をしてきた身としては楽勝だったんですが、おかげで「ハンダ付けがうまいヤツが入社してきた」と話題になりました。電子関係の技能を持った人間が入ってきたのは私が初めてだったようで、将来への投資という意味で入社させたんでしょう。

ニーズは自分の中から探し出す

これまで子どもに向けた品物を作ってこられたわけですが、技術屋としてどのような心がけで臨まれてこられたのでしょうか。

岡田 子どもたちのため、子どもを目線で作るというわけではなく、自分たちが楽しめるものを作ってきました。

楽しさというのは、年齢に関係なく普遍的なものであるということですか。

岡田 大人が「これを持ちたい」と思うものであれば、絶対に子どもも同じように持ちたがります。形だけ似せたようなものでは駄目ですね。

——開発に携わられた携帯ゲーム機は世界中で好評でした(※9)が、開発の際、海外市場を意識しましたか？

岡田 いえ、国内市場のことしか考えていませんでした。自分たちが自信を持って送り出せるものは、どの国でもいけるだろうと。自分自身が買いたいような品物でなければ、他人にお金を出していただくことはできない。

——自分の中に存在するニーズをキャッチしてこられたんですね。何か特別な発想法や観察法がありましたら、教えてください。

岡田 昔はデパートなどの売り場巡りをしていました。それ以外に何か特別なことはしていませんね。

自分が何かを欲しいと思うニーズと、技術的な革新により新たなことができるようになったブレイクスルーの、二つが融合したときに新しいものが生まれる。ニーズと技術の両方にアンテナを張ることが必要だと考えています。ニーズがあっても、これを実現する技術が存在しなかったり、高価だったりすると駄目ですね。

——自分のアイデアに対して客観的になるのは難しいものですが、どうすれば独りよがりにならないで済むのでしょうか？

岡田 技術を誇示するのではなく、あくまで自分の欲しい



ゲームボーイ
アドバンスSP
(2003年)

※10 結果を出した人間にはシッカリ高給を出すべき 成果主義。仕組の成果に応じて報酬を出すシステムで、経営危機に陥った日産の業績回復などに役立った。

ものを追求することでしょうか。他人に何か買ってほしいなら、自分で欲しくなるものを作ることですね。

——個人的に「欲しい」と感じられた品物は何でしょう？

岡田 アップルはいろいろと良い品物を作っていますね。初代Macintoshのマウスがとても使い心地が良くて、これはなぜなんだろうと調べてみたら、マウスカーソルが移動する際にちゃんと加速度を検知していたんです。マウスを動かす速度に応じてマウスカーソルの速度も変化するという点に感動しましたね。

自分が見込んだ仕事しかしてはいけない

——技術屋として喜びを感じられる瞬間は？

岡田 技術屋としてはやはり自分が出した品物が売れている時ですね。個人としては家族がリスペクトしてくれたことです。「会社にハッキリと意見を出し、休みたい時に休む。そんなサラリーマンはなかなかいないだろう」と。

——会社で開発したものの知的所有権はやはり会社へ帰属するわけですね。もっと自分の名前を前面に押し出してほしいといった希望はありましたか？

岡田 ないですね。自分の名前が世に出るよりは、給料を上げてほしい（笑）。

——今の日本の会社に関してどう思われますか？

岡田 コンプライアンスや内規で社員を縛りすぎているね。何か新しいことを始めようとしても、いちいち上の許可が必要になる。頭の中にだけ存在するアイデアというの

は人に伝わりにくいという側面があります。試作品を作ることが重要なのに、現在のやり方では計画段階で横やりが入ってしまう。

——自由すぎても気が緩むという意見もあるようですが。

岡田 自由にさせるとどうしても遊んでしまい、なかなかアウトプットできない人というのは存在しますが、そうした資質を見抜いて適切な部署につけるのが管理側の役目じゃないでしょうか。新しい企画を提案する際には誰も「できるからやらせてくれ」と綺麗事を言いますから、単に成果が出ていないのか、遊んでいるだけなのかを見分けることが必要なんです。

では、岡田様は自己管理を意識されましたか？

岡田 特に管理職になってからは、年ほどの程度の利益を出さなければならぬか意識していました。自分たちの給料分くらいは稼がないといけない。ゲーム開発においても、単に自分がこういうものを作りたいというだけではなく、会社に対してどれだけの売上をもたせられるかという経営のセンスが必要だと言うことです。会社を動かすとなると最低でも数億の売上が必要になります。それができないのであれば、今あるものをフォローアップしていくほうがいい。

勤務時間を長くして社員を縛るより、結果を重視し、成果を出した人間にはシッカリ高給を出すべき（※10）です。

——こうしてお話を伺っていると、流れに乗りつつ自分のやりたいことを追求してこれたという印象を受けます。

岡田 自分が「これは！」と思うような仕事しかやっちゃ

※11 E3 世界最大規模のゲームショー。アメリカで行われ、新ハードの発表などゲーム業界を大きく動かす発表が行われる。

※12『ぐんまのやぼう』 2012年より配信されるスマートフォン用ゲーム。群馬県の名産を収穫して力を蓄え、周辺地域を制圧して「ぐんま」にしてしまう。

※13 基本無料 日本では基本無料+アイテム課金制のゲームを指す。通常のプレイは無料だが、プレイに必要なエネルギーを即時回復するアイテムや、ゲーム内で必要になる装備や消耗品などを、有料アイテムとして販売するという形式。■■なので気軽にゲームが始められる一方、ゲームバランスのさじ加減ひとつで有料アイテムの■入に歯止めが掛からなくなる可能性があるといった指摘がある。



ニンテンドーDS
(2004年)

いけませんね。会社員としては、上層部からいろいろな指示を受けることもあり、完全に無視するわけにはいかないこともあります。会社では命令されたことに対して「できません」と言ってはいけない。しかし、筋の悪い……言い換えれば成功確率の低い話というのは、時間がたつと勝手につぶれていくんです。本来なら代案を持っていければいいんですが、そうでない場合は仕事をしているふりをして時間を掛ける（笑）。そうした話はもともと無理があるものなので、各方面から反発が出てくるんですね。

あまり上層部にハッキリ意見を言いつぎると、役員としての出世にかかわってくるかも知れません。事実、私は役員になれませんでしたし（笑）。

——ご自分が携わった携帯ゲーム機が世界中で使われているということに関し、誇りを感じられたりしますか？

岡田 満足はしています。周りにいいパートナーや部下がいてくれたおかげですね。会社で何かやろうと思ったらひとりではできません。いかに味方を作るかが大事です。

僕自身は部下を使うのが下手だったんですが、もの作りの上での相棒とでも言うべき人物がいてくれました。職人肌の男でメカ屋なんですが、私の得意でないところをよく助けてもらいました。

現在の日本では、製造をアウトソーシングする動きが盛んですが、技術者として思われるところはありますか？

岡田 人間を粗末にしているからそうした発想になるんでしょうね。海外では日本の技術者をヘッドハンティングし、技術が移転するまでの間、高給を支払うということもやら

れているようです。

——今年のE3（※11）にはいらっしやいましたか？

岡田 はい。一時期と比べるとかなり人が少なくなりましたね。最近のゲーム機はグラフィックがリアルになりすぎていると感じられることもあります。

——最近ゲームが子どもに与える影響に関してさまざまな研究がされていますが、個人的に思われることはありますか？

岡田 個人的にはないですね。ただ、家族から「あんたがゲーム機を考えたから孫が勉強しない」と怒られることはあります（笑）。

時代は自分で作り出す。

新しいもの作りには「課外活動」のバイタリティを

——最近プレイされたゲームはありますか？

岡田 スマートフォンのゲームを遊んでいますね。少し前は変わったタイトルが目についた『ぐんまのやぼう』（※12）をプレイしていました。一生懸命いろいろな場所を「群馬県」にしているんですが、終わりがありませんね。基本無料（※13）なので、何か買わないという気分になってきて課金をしたりもしています。

ただ、アイテム課金をするくらいなら、最初から有料で売ったほうがいい。基本無料なら無料に徹したほうがいいですね。

——今、ゲームの世界は激変のただ中にあります。据置ゲーム機よりも携帯ゲーム機やスマートフォン、ゲームソフ



ゲームボーイマイクロ
(2005年)

※14 ゲームに特化した入力デバイス 十字キーやアナログスティック、ボタンなどのこと。今は「物理コントローラ」とも呼ばれる。スマートフォンの勃興時には、これらのスティックやボタンをタッチパネルで代用できるとする論調があったが、現在は Phone 用のゲームコントローラが注目を集めるなど、機能性の高さが再評価されている。スマートフォンゲームの進化において、こうした「物理コントローラ」が標準装備されていないことがネックであるとする意見も。

トを買うのではなく基本無料で遊ぶ、いろいろな変化が訪れていますね。

岡田 ゲーム専用機にはゲーム専用機の良さがあります。スマートフォンの汎用タッチパネルとは違い、ゲームに特化した入力デバイス(※14)があるというのは大きなアドバンテージですね。現在のゲーム機はその良さを生かしきれない部分があると思います。

スマートフォンで出ているようなカジュアルなゲームと従来型の本格的なゲームの二極分化が必要だったのではないかと思います。

従来型のゲームは今までどおりに大手メーカーが開発し、カジュアルなゲームに関しては、開発環境を格安で一般に開放し、そちらで開発するということができていれば、より早い段階でゲーム専用機の良さが生かされていたと思います。

——近年ではゲームプレイを実演して動画で配信する「ゲーム実況」も注目を集めています。これについてはどう思われますか？

岡田 ゲームを広めるためにはあったほうがいいんじゃないかと思っています。

——では、最後に現在のゲーム業界へ向けてメッセージをお願いできますか？

岡田 時代というものは自分で作らなければならないと思います。僕らの時代には、新しいことを始めることを反対するものがなかったもので、時代を自分で作ることができた。今は何をするにもいろいろな手続きが必要なので、そ

こでアイデアがつぶれてしまう。

試作品を作るのは重要なんです。試作品がなければ、「アイデアの中で解決すべき問題点がどこにあるのか」「その人がアイデアのどこを見て問題だと感じているか」を共有できないんですね。

私の場合だと、とあるプロジェクトのために、PCと表示器をコードでつないだ試作品を作ったんですが、これを見た人が「コードなんてつながってちゃ駄目だろう」と言ったんです。もちろん、これは試作品なのでコードがつながっているんですが、その人には問題と感ぜられた。

新しいアイデアのどこが問題だと感ぜるかというのは、人によってそれくらい違うんです。

つまり、何か新しいことを始めるとするのなら、試作品を作ることが大切なんです。

岡田 いきなり完成品と同じ試作品を作るのは不可能なので、アイデアの面白さを絞り込んで伝えるためにどうすれば良いかを考えていました。

アイデアの良さがわからない人を説得するだけでなく、物事がわかっていてる人、波長の合う人を部署問わず誘い込んで仲間にし、仕事時間外に課外活動のような形からスタートさせることもしていました。

会議で人を集めるのでは駄目なんです。

会社から命じられた仕事をさっさと片付け、余力で自分のアイデアを実現する課外活動に励む。

新しいものを作るためには課外活動のバイタリティも大切なわけですね。ありがとうございました。

シューティング ゲーム名作選

面白いゲームを遊ぶことは楽しいけど、それを人に薦めるのもまた楽しいよね。「これ、ちょっと遊んでみないか？」本誌ライターがプライベートで遊び倒した、「マイベスト」なゲームを気ままに紹介するコーナー。

階段状シューティング

この『エアー・フォートレス』を何回かプレイして、そんな言葉をふと思いついた。何が階段状なのかといえば、ずばり難易度である。とにかく少しずつ少しずつ難しくなっていくのだ。

本作は二つのパートに分かれている。ひとつは強制横スクロールシューティングの「エアーベース」、もうひとつが上下左右へ任意にス

クロールさせることができる「エアーロック」。エアーベースでは、エアーロックでの初期HPとなるエネルギーアイテムと、取得数だけ強力な攻撃が撃てるクラッシュビームアイテムを取れるだけ取るのが目的だ。

以上が基本システムとなる。このゲームのHP増加アイテムは単なるプレイヤー救済用ではなくて、それを取らないとゲームが成り立たないというか、あつという間にやられる。後半のエアーロックほ

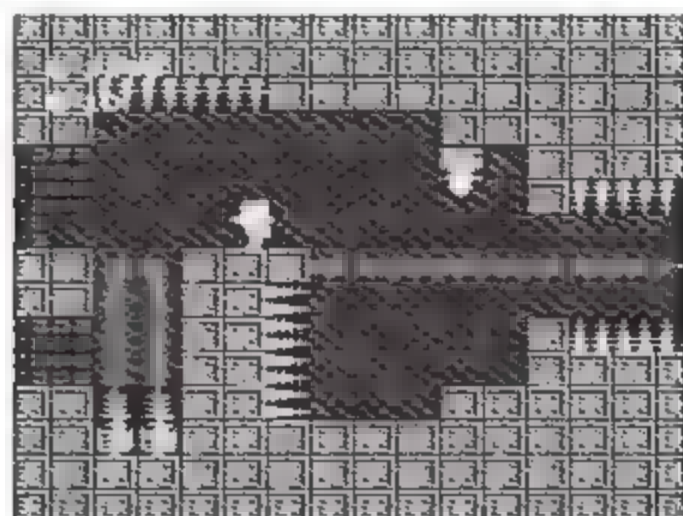
ど難易度が上がり、必要なエネルギーも多くなるので、とにかくエアーベースではプレイヤーがアイテムを取ることが攻略の前提になっているわけだ。

だから、エアーベースではアイテムがいろいろなところに配置されている。1面は難なくすべて取れる。でも、2面になるとアイテムがちよっと狭いところに配置される。このゲームでは障害物や壁に自機が当たれば即アウトなのでかなり気を使う。で、3面では広

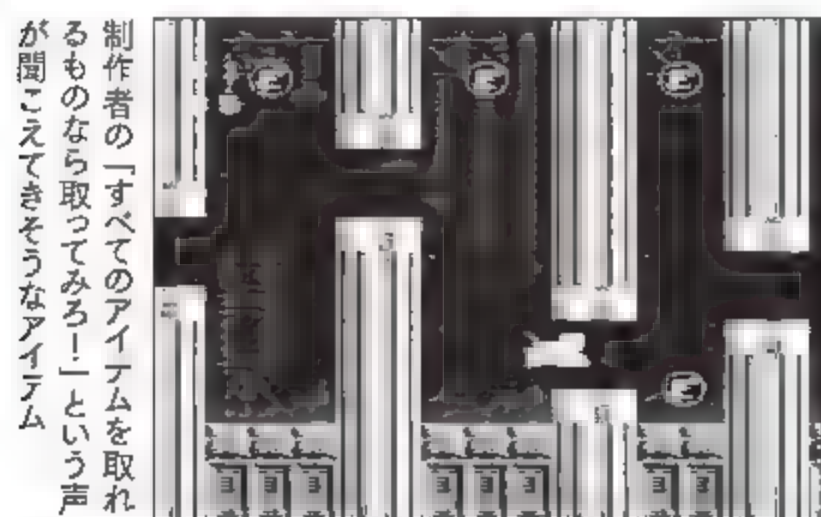
いところにアイテムが配置されているので、ラッキー楽勝と思つて取りに行くじゃないですか。そうすると、アイテムを取りに行った絶妙なタイミングで敵が攻撃してくるわけですよ。もちろんやられるわけだけど、全く不愉快な気持ちになつたりしないんだよね。いきなり突拍子のない攻撃ではなく、以前の積み重ねがあるので、「なるほど今回はアイテムを取りに行くところに攻撃を仕掛けるわけね！ つくづく階段状だなあ」と



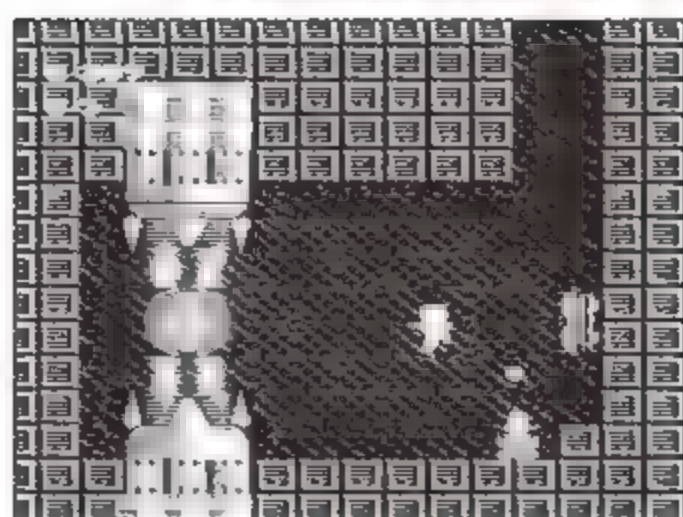
ステージは全8面+裏の8面。パスワード制なので日をまたいだプレイによろしい



いかにも痛そうなたゲたゲに刺さら
せるような仕掛けがいっぱい



制作者の「すべてのアイテムを取れ
るものなら取ってみろ」という声
が聞こえてきそうなアイテム



エアロックの大ボス。こいつを倒す
と基地が崩壊を始める。出口を探
し出して速やかに脱出せよ



画面上部を障害物で遮られ、最強の敵2体に囲まれている
ところにホッピングしてくる敵キャラが!

納得できるわけ。後半はもつとえ
げつない罠を張られるけどもさ!
ついでに、4面ではアイテムを取
った後、目の前に開けている出
口から出るのではなく、いったん
後方に下がってからじゃないと別
のアイテムを回収できないという
趣向が出てくる。この細やかさ!

部分に対して細やかな段差を持た
せた設計と調整には、かなり時間
を費やしたのではないだろうか。
設計や調整はさておき、シュー
ティング面であるエアベースで
の自機は非力なショットしかなく、
敵の出現位置を覚えなければクリ
アはおぼつかない。また、敵の攻
撃は多彩なのに自機の動きは遅い
ままだ。ゲーム後半は完全なる覚
えゲーになっていく。

が移動したり弾を撃つだけでHP
が減っていく。それどころか下方
向への重力が常時かかっている、
さらには弾を撃つたびに反動でハ
ルが後ろに下がったりする。制作
者もよくわかっていて、反動で下
がるようなところにトゲトゲの罠
を置いてくるし、トゲトゲで挟み
込もうとしてくる。猛攻で減った
体力を回復する間もなくやられる
こともある。さらに、ステージボ
スを倒した後、脱出ルートがわか
らず、エアロックの爆発に巻き

込まれてゲームオーバーというこ
ともあったのだ。かように多彩な
やられざまが楽しめる『エア・
フォートレス』だが、ゲーム終盤
はかなり厳しく、「このトラップを
超えてみる!」的な意気込みが必
要以上に感じられる。

だが、それがいい。長時間プレ
イをよしとする、いかにもファミ
コンらしいゲームだと思ふのだ。
階段状の難易度なのだから、クリ
アできないのはプレイ時間と技量
と熱量が足りないのと納得できる。
そして、パターンを完全に覚えき
って難所をクリアできた時の喜び
たるや! 大きな抑圧だからこそ
の解放感! それまでの苦勞が満
たされた時の快感は非常に大きい
のだ。ま、ちよつとだけ最終面が
きつすぎただけもね!

最後に、本作には裏面が表面と
同じ8面分が用意されている。欄
外にやり方を記しておいたのでぜ
ひ遊んでみてほしい。「なるほどこ
れは裏面だ!」という階段状の難
易度に、思わずうなるから!

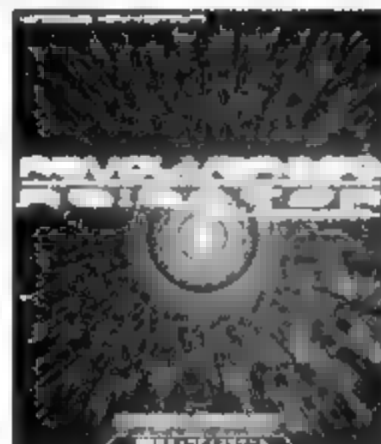
注目の同人シューティング!

REVOLVER360 RE:ACTOR

リボルバーサテライトプロジェクト



高いオリジナリティを持つ回転システムを取り入れ、往年のシューティングファンをも唸らせるシューティングとしての高い完成度を誇る『REVOLVER360』シリーズの完全新作『REVOLVER360 RE:ACTOR』が登場だ!



REVOLVER360 RE:ACTOR

Windows

- Windows 7/Vista/XP
 - Cross Eaglet
 - 2013年12月発表
 - パッケージ版:1800円(ショップ委託価格)
ダウンロード版 1300円~1500円前後
- ※ダウンロード販売店により価格が異なります
©2013 Cross Eaglet All rights reserved.

これぞ2014年型最新最高峰の
2Dシューティングだ!

実を言うと新作『REVOLV-

ER360 RE:ACTOR』(以下、『RE:ACTOR』)の登場には少々不安があった。前作はいまだにプレイしているほど好きなのに、新作がシステムを流用した安易なパージョンアップ版のような作品になってしまわないか?と懸念していたからだ。

しかし『RE:ACTOR』をプレイしたら、そんな不安は一気に吹き飛んでしまった。制作者のくろろ氏のシューティング愛に満ちたプレイ感、そして前作では見られなかった回転と地形を取り入れたボス戦の斬新な演出などには感服する思いだ。

前作から感心するのがプレイヤーにストレスを感じさせない作りが徹底されている点だ。ライフ制の採用で一発死のリスクがなく、敵弾も画面の回転で簡単に回避できる。だからといって簡単にはク

リアさせてくれない絶妙な難易度、さらにスピード感ある展開で1プレイの短時間化を実現。つい何度もプレイしてしまう。

さて、『RE:ACTOR』で特に触れておきたいのが背景の存在だ。前作までは単なる風景にすぎなかったが、今作では背景にくっつく形で地上敵が存在している。これらの敵は近づいて攻撃できる地上



プレイ感は通常の横スクロールシューティングなので、前作を未プレイでもすんなり入れる

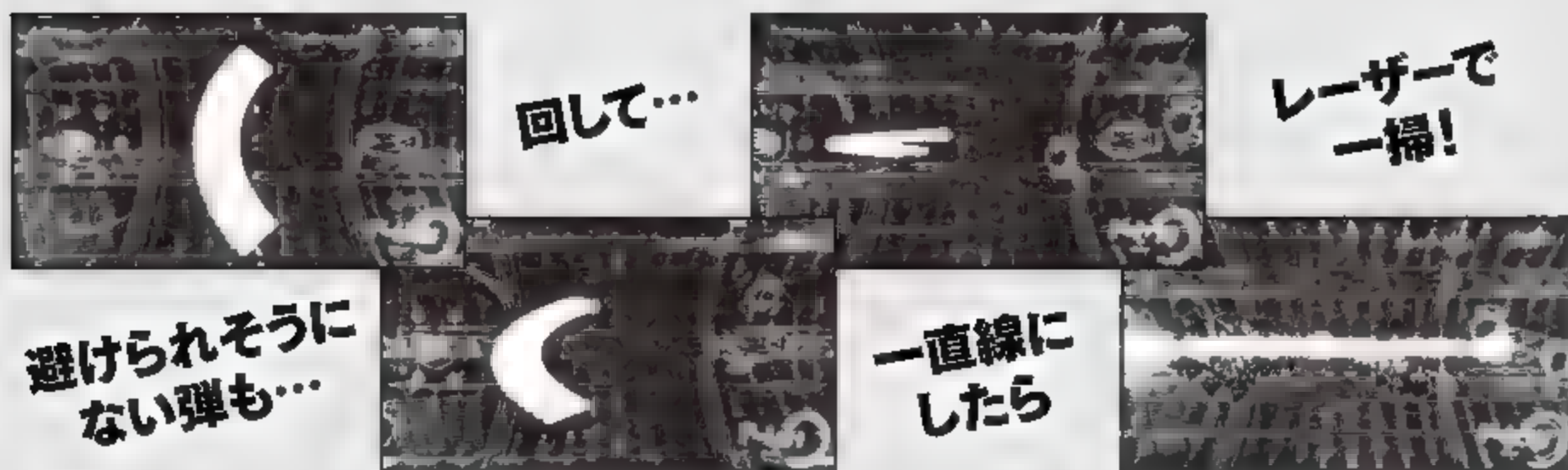
同人&インディーズゲームを
応援する専門コーナー

同人 SHOOTING GAMESIDE

本誌「Vol.6」で紹介した、弾幕を「回して避ける」新感覚横スクロールシューティングが、パワーアップして帰ってきた!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

自在に360度回転させられるシリーズ独自のシステムが
今作ではさらにゲーム性の広がりにも貢献している!!



目の前に弾幕が現れても慌てない! 敵弾の間をすり抜ける必要は全くないのだ

画面をぐるっと回転させることで、縦に並んだ敵弾を横並びに変えることができる

ちょうど90°ほど回転させると画面上ではほぼ直線に。こうなれば避けるのは簡単

直線にした敵弾はレーザーで一掃しちゃおう。多数の敵弾を消してスコアアップ!

画面を回転させることで画面上の弾を散らしたり、直線上に並べてレーザーで一気に消し去ることが可能だ。避ける隙間がない弾幕や、細かい弾避けが苦手な人でも、とりあえず画面を回転させることで即座にピンチを切り抜けることができる。また、スコアを狙っていくうえでも敵弾の一掃は重要な要素となっている。また、イマイチ画面が回転する状況が伝わらない方に説明するならば、このゲームの世界が円筒状の物体でできていて、その円筒の中心に自機がいる、と考えてもらえばわかりやすい。背景の壁がない場所では、空間の奥から敵が攻めてくる場合もあるが、その場合には地上ショットが3D弾のような役目を果たし、まるで2Dと3Dシユートイングが同時進行している不思議な感覚がある。

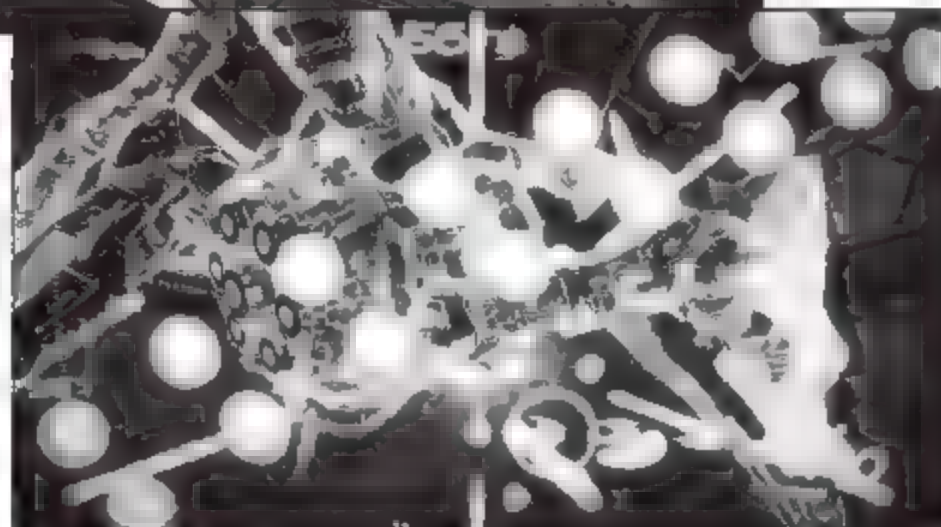
多数の手からレーザーを撃ってくる1面ボス。各ボスの顔部分はピストルのリボルバー部分を連想させる



背景に張り付いて滑走していく2面ボス。画面から消えていくので、回転させて追いかけていく必要がある



画面を縦横無尽に動き回る暴れん坊のステージ3ボス。2Dと3Dが混在した斬新な戦闘展開が楽しめる



ショットで攻撃するのだが、360度の背景すべてが地上扱いになっていることで、画面を回転させて画面に映っていない地上敵を表示させることが重要になってくるのだ。この地上敵は倒すと回復アイテムなどを出すことがあるため、そうした地上敵を常に見つけ、倒していくことが攻略への糸口となる。回転させることに新たな理由

が追加になった『RE:ACTOR』は、前作と比べてより深みを増した1作となった。全4ステージでステージの最後にはボスが待ち受ける構成はオーソドックスなものだが、逆にそうした部分からはくろろ氏の今作への自信がうかがえる。これだけのものを作り上げたのだから、奇抜なプレイ条件(※)などはないということだろう。

※ 前作『REVOLVER360』は「自機が無敵で限られた尺内でスコアを競う」ショートレンジ、「ループせずに無限にステージが続く」インフィニットレンジの2つのモードが存在した。デフォルトが無敵という捻破りさ、どこまでもステージが続いて終わりの見えない&たどり着くことができないという果てしなさ、この2つの大胆かつ特殊なゲームデザインはシューティングファンを驚かせた。



前作は背景が飾りだったのでそこを ゲームプレイに取り入れたかった

『REVOLVER360 RE:ACTOR』制作スタッフ

Cross Eaglet くろろ インタビュー

『REVOLVER360 RE:ACTOR』の制作者こそ、独創的なアイデアとゲームの面白さのツボを押さえたゲーム制作を続けるくろろ氏。本誌2度目の登場だ!

Interview-風のイオナ(FLOOR25)

予想以上の大ボリュームになった
完全新作シューティングです

——2度目の登場ありがとうございます！
前作はコンテスト向けに制作されたというお話がありましたが、『RE:ACTOR』の制作にはどんな理由が？

くろろ 2011年夏コミに何か新作を出そうと思ったのが制作の理由で、初期バージョンは2週間程度で作りました。ちなみに最初に思いついたタイトルは『REVOLVER360 RE:LOADED』でした。

タイトルを見て前作のバージョンアップ版だと思う方もいるのですが実際は完全新作ですよ。くろろ 確かに新作だと思われないうケースも見かけたので、そこは失敗だったかなと。なのでリリース後は「完全新作」を強調しています(笑)。

最初は前作同様に回転システムを使ったシンプルなゲームを2、3ヵ月で完成させる予定だったん

ですが、作っていくうちに予想以上にボリュームのあるゲームになってしまいました。

——共通点は回転システムのみですもんね。今作では影響を受けている作品はありますか？

くろろ 全体の青いイメージはquiteの「sea-sky」というメガデモ風映像の影響を受けています。ボスの凝った演出や、破壊できる看板は「アインハンダー」の影響ですね。

道中の分岐はリアルタイムでの難易度選択、探索要素の強化、ステージのいろいろな場面を見せた「一」などの理由があって入れました。

——背景敵の存在や、画面奥から敵が現れたりすることで、回転の意味がより深くなった点も驚きました。

くろろ 前作は背景が飾りだったのでそこをゲームプレイに取り入れたかったんです。通常のシューティングはカメラの動きが固定なので誰が遊んでも似たような映像

になります。今作ではいつ回転させて背景の敵を倒すかなどはプレイヤーによって異なるし、分岐もあるので常に違う映像になるのが面白いかなと。回転のタイミングによってテンポも変わってきますし、毎回全く同じプレイをするというのも難しく、遊ぶたびに新鮮味があると思います。

しかし背景物を破壊できるようにしたことでプログラムや敵配置の難易度は格段に上がり、とても苦労しましたね。

——システムではパワーアップがなくなり、特殊攻撃が増えました。

くろろ 今作では背景の敵破壊や特殊攻撃のEMPショットが増え、プレイヤーのやるが多くなったのでパワーアップは見送りしました。EMPショットは、開発中にパワーアップを入れるか迷っていた時に、さまざまな用途で使える攻撃があったらいいんじゃないかと思い、実装しました。初心者から青・紫弾や硬い敵を破壊するために使い、上級者は敵を確実に瀕



2面背景の看板で登場する「蜂」「蟲」の文字はケイブ作品のオマージュ。くろろ氏のお遊びがゲームの随所に垣間見える

死にするために使うなど、プレイヤーの腕によって違う使い方ができると思っています。

——メインのリアクターモードは全4ステージ終了のオーソドックスなスタイルで、逆に意外でした。
くろろ 前作はゲームオーバーにならない、終わりが無い、という少し変わった2つのモードでしたが、今作はポリュームのあるしつ

かりとしたシューティングを作るつもりだったので。そこに5分くらいでさくっと遊べるようにセクターダイブを入れ、より歯応えのあるものを望む人用にチュートリアルを兼ねたチャレンジを作りました。

——リアクターモードはアーケード版へ移植することも想定しているのでしょうか。

くろろ 自分も好きなシューティングはアーケード版が多く、基板も所有しているので興味はあるのですが『RE:ACTOR』は使用ボタンの数が多く、アーケードステーションでは遊びにくいという欠点があります。

同人ゲームのアーケード移植はほとんどされるといいなと思っはいますが、自分にそういう機会があつたら、新しくアーケード向けのゲームを作りたいと思いますね。

——ちなみに前作同様ストーリーが一切語られませんが、今作にも裏設定などがあるのででしょうか？

くろろ 完成時期が『アスタブリード』と近いことがわかっていたため、あちらが演出やストーリーに力を入れているのとは逆に、ストーリーを全く語らず、演出も最小限で行くことにしました。

設定では自機を遠隔操作するパイロット、ナビゲートを務める女性AIキャラ、そのAIを作成した博士という3人のキャラがいます。自機は敵側の監視ロボットで、

占領された地球を救うため、コロニー内のマザーコンピュータを破壊するというのが目的です。自機があまりカッコよくなく、弱そうなのはこのためです。ちなみにスタート地点は廃棄物処理場にある秘密基地です。

——『アスタブリード』制作者のなるさんは、前号（本誌Vol.9）で『RE:ACTOR』は馴染みやすくも新しい、今風のシューティングの形として尊敬しています。」と語っていました。

くろろ 同じシューティングでも、プレイ内容が全く異なるタイトル

を同時に出すことができて嬉しく思いますね。『アスタブリード』は圧倒的な完成度から多方面で取り上げられていますが『RE:ACTOR』も同時に取り上げられることが多く、光栄に思います。

次回作はまたジャンルがかぶりそうなので、お互い刺激を受けつつ同人ゲーム界隈を盛り上げていければと思います。

ぜひ盛り上げてください！

そと『RE:ACTOR』をまだプレイしてないシューターの方にはぜひプレイしてほしいですよ。

くろろ そうですね。一見難しそうに見えますが、実際の難易度はアーケードシューティングの2、3面クリア程度だと思います。弾避け能力や動体視力は要らず、敵の配置や回復アイテムの位置などを覚えれば誰でもクリアできると思うので興味があつたらプレイしてみてください。

配信予定のPS4版では何か手を加えたいのでPC版を遊んだ人も注目してほしいです！

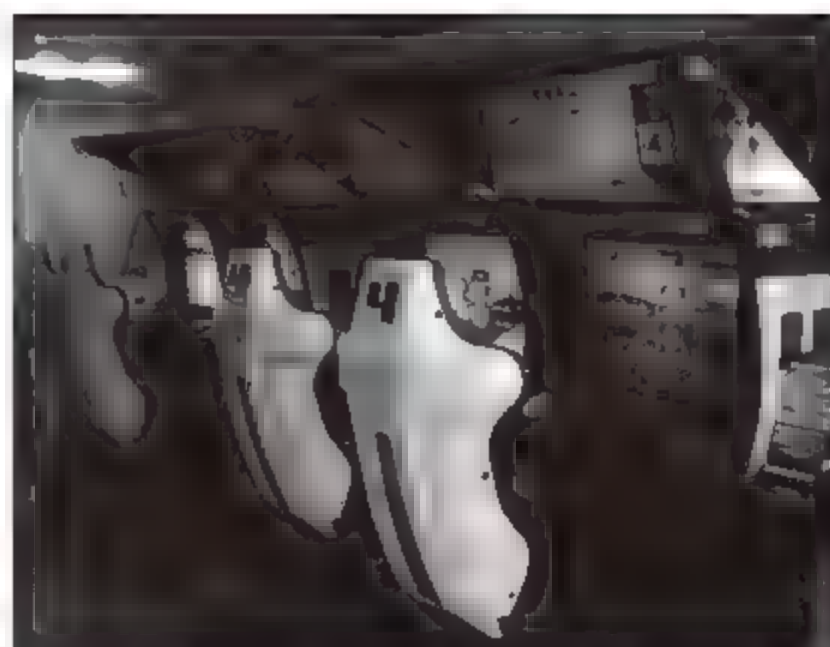
ぷらり ゲームセンターの旅

千葉「ラッキー千葉店ハイブリッド」

レトロなアーケードゲームが遊べるゲームセンターを訪ねるコーナー。今回は現存数が少ない貴重な筐体が稼働する、千葉のゲームセンターを紹介しよう。

Report & Interview=ジストリアス(フリーライター)

JR千葉駅から徒歩にして約15分、駅前の繁華街から離れて、少し落ち着いた場所にあるゲームセンターがラッキー千葉店ハイブリッドだ。3階ゲームコーナーは『NESiCA.net』や『機動戦士ガンダム EXTREME VS. MAXI BOOST』といった定番のレバー&ボタンゲームから、『パズドラ バトルトーナメント』『戦国大戦』『maimai GreeN』など、さまざまなジャンルからの人気ゲームを取りそろえている中で、異彩を放つのが『電腦戦機バーチャロン フォース』の4人プレイ筐体だ。現在全国的に稼働数が少ない貴重な本作について、今回現役のプレイヤーの方々へインタビューも行った。詳細は次ページから。

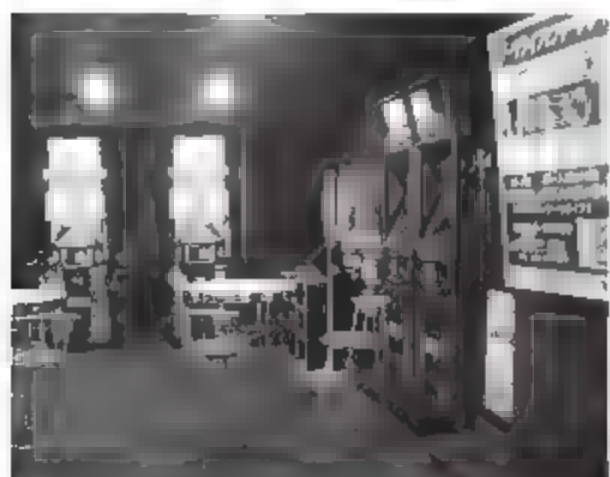


『電腦戦機バーチャロン フォース』2000年代の作品ながらも、実は絶滅が危惧されている貴重な筐体だ

注意!!

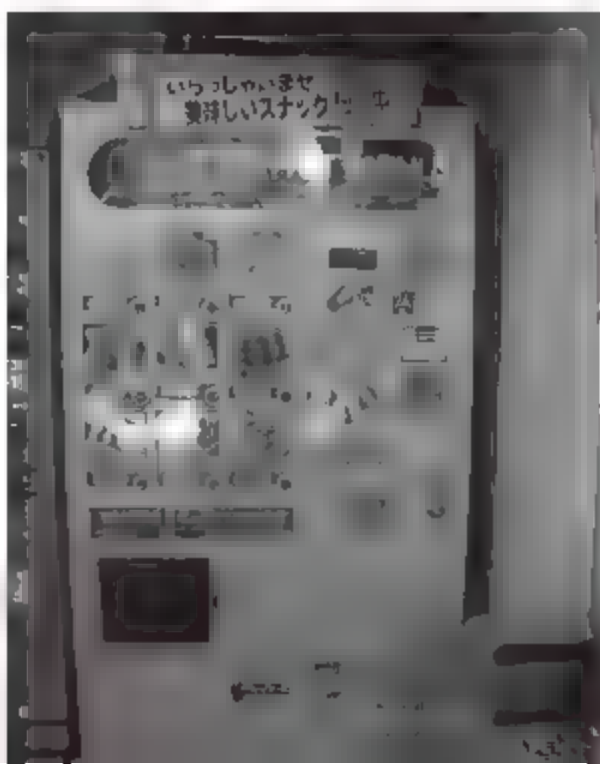
『電腦戦機バーチャロン フォース』はメーカー修理が終了しているため、本店に設置してある筐体は現在個人の修理によって稼働中(2014年8月現在)。機器の調子が悪いときには対戦機能をオフにした1人プレイ設定で稼働することもあるので、対戦目的での来店には注意。

対戦ゲームコーナー。一部タイトルは1000円のフリープレイ設定にて借りられる。腕を磨くのだ



2階は地域最大級の設置台数を誇るオンラインダーツコーナーだ。たまの息抜きにいかが?

個人的に珍しいホットスナック自販機。近くにアイス自販機もあるので、オールシーズンで戦えるぞ



ラッキー千葉店ハイブリッド

千葉県千葉市中央区中央2-3-16

営業時間 ダーツコーナー(2F) 9:00~24:50

ゲームコーナー(3F) 7:30~24:50

http://lucky-net.com/tenpo_chiba/tenpo_chiba.html

【車で行く場合】

※駐車場がないので、近隣のコインパーキングに駐車して現地まで歩く必要があります。

【モノレールで行く場合】

千葉モノレール千葉駅から県庁前方面行きへ乗車、葭川公園駅で下車後、徒歩1分。
※葭川公園駅の終電は23:00頃なので注意。

専用筐体

基本的にはペアで稼働し、もう1組合わせることで2対2の通信環境ができあがる。設定で1人プレイ専用にして遊ぶことも可能。



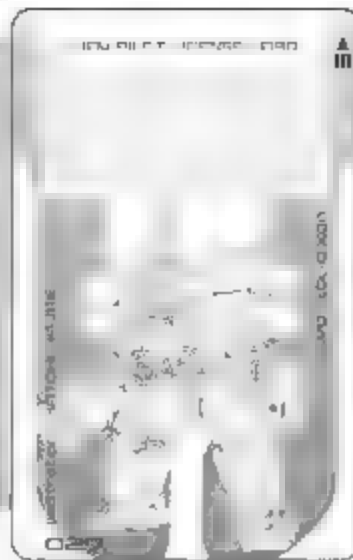
V04ターミナル

カード(下記参考)を発行したり、記録を更新することで新たなミッションや機体を追加するための筐体。ちなみに中の基板は同じなので、パネルを変えてゲームプレイを可能にした店舗もあった。



V04パイロットライセンスカード

ゲームの記録を保存する磁気カード。これで戦績をあげることで新機体が次々と支給される。30回のプレイで新しいカードに変えなければならず、消耗率が激しい。



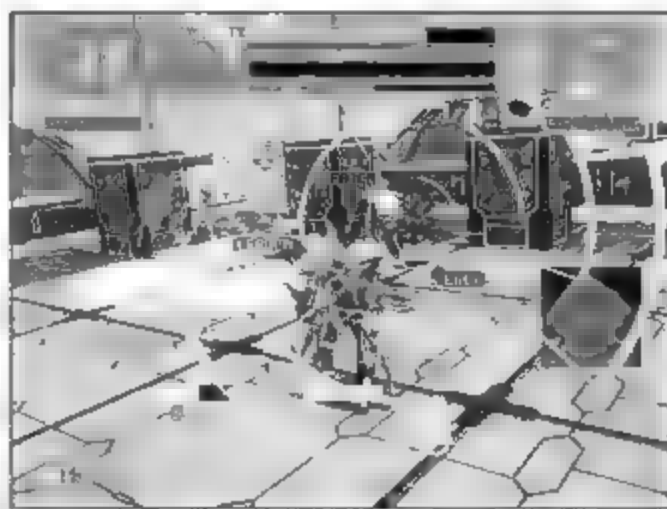
『電腦戦機バーチャロン フォース』とは?

電腦戦機バーチャロン フォース

AC

■アーケード ■セガ ■2001年10月
©SEGA 2001 CHARACTERS ©AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

セガのロボット対戦型アクションゲーム『電腦戦機バーチャロン』3作目。従来の1対1から2対2のチーム戦に変わり、機体のバリエーション数も大幅に増加。ツインスティックによる自機の操縦感覚は今も新鮮で、索敵も攻撃もほぼマニュアルで行うシビアなゲーム性に、今も根強いファンが多い。



敵は1機だけじゃない。仲間との連携に状況判断と空間把握能力、そして精密な操縦を要する奥深い1作

電腦戦機バーチャロン フォース 現役プレイヤーインタビュー

2001年稼働と、往年のレトロゲームと比べて近年の作品ではあるが、大型筐体でかつ特殊な作りにより、故障による撤去などでゲームセンターから消えていったアーケード版『電腦戦機バーチャロン フォース』(以下、『V04』)。今や全国でも数えるほどしか現存しないと言われる本作をプレイし続ける現役プレイヤーに、その胸中を語っていただいた。

【参加者】中山誠一郎 ラッキー千葉店ハイブリッドを中心に活動する、千葉の『V04』プレイヤーコミュニティのリーダー。主な使用機体はエンジェラン系。

ABO 『V04』全国大会出場経験を持つベテランプレイヤー。一時期『V04』から離れていたものの、中山氏のコミュニティをきっかけにプレイを再開。主な使用機体はバル系。

GHQ 1作目から『バーチャロン』シリーズのさまざまな大会に参加してきたベテランプレイヤー。『V04』での主な使用機体はアフアームドJタイプC。

取材協力 中山誠一郎

ABO ABOで「アボ」です。自分もバーチャロン歴は1作目からですね。『V04』は稼働当時から2年ぐらいいやっていたんですが、それから5年間のブランクを挟んで、その後2、3年の間に千葉の友達付き合いで再開して、今は月1程度で遊んでいます。

GHQ GHQです。ゲームを始めて以来ずっと使っているハンドルネームです。シリーズは『OMG』の稼働日当日か翌日にはもう遊んでいます。(1作目の筐体を)ひと目見た瞬間「あ、これやろう」と思いました。

ABO 自分はセガのジョイポリスで「何だこのロボットゲーム、カッコいい!」と思って遊んでみたら、隣に知らない人が乱入してきて、ライデンのしゃがみバズーカ(※2)を撃たれて、「初プレイじゃ避けられねーよ! ふざけんな!」って(笑)。それでゲーセンに通い始めましたね。

中山 グループが出会ったのは『V04』がきっかけですね。

稼働開始から3年支一周を経て千葉『V04』戦線に迫る

—自己紹介からお願いします。

中山 中山と申します。『電腦戦機バーチャロン』シリーズは『OMG』(※1)のロケテストからずっと遊んでいます。

移植・復刻

Xbox 360『電腦戦機バーチャロンフォース』Xbox 360「バーチャロン」レクシオン」発売中・28800円(税抜)
Xbox 360ゲームオンデマンド『電腦戦機バーチャロンフォース』配信中・2675円(税込)

※1『OMG』『電腦戦機バーチャロン』シリーズ1作目の呼称のひとつ。由来はストーリー内で描かれる「オペレーション・ムーンゲート」のそれぞれ頭文字から。

※2 ライデンのしゃがみバズーカ 弾速が速く屈指の対空性能を誇る攻撃で、『OMG』においてプレイヤーの間で語り草となった。

ABO 『電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』（以下、『オラタン』）稼働時から面識はありましたよ。

——過去に行われた大会などの参加経験はございますか？

ABO 全国大会に2回、関東大会に1回出場しました。公式大会で結果を残しているのは『VO4』ぐらいです。新宿や関西など、定例全国区大会みたいな大会はよく出てました。

GHQ 『VO4』は地方ルールが多くて、「どっちのルールが強いかなってみようぜ」と対戦して「ほらこっちの地方が強い」って、対抗心がありましたね。

——今でも地域的な大会などは続いているのでしょうか？

中山 そうですね。2、3年に1回ぐらいかと。秋葉原のローカル大会や、有志が全国のプレイヤーに呼びかけて大会を開く、といったことはありました。

GHQ 『オラタン』だと2年に1度くらい「エスポワール杯」とい

うローカル大会が行われていました。今年で終わってしまったんですが、九州では「漢祭り」というローカル大会をやっているみたいです。

ABO 自分は全国大会の出場を最後にやっていなかったのだからいいです。「大会出たいので金曜日だけ休ませてください」って言ったら会社に断られて（笑）。

中山 そんなですよ。年齢を重ねてくると、お仕事との兼ね合いで皆に会えなくなる。

——中山さんを中心としたグループはいつ頃できたのでしょうか？

中山 私がラッキー千葉店ハイブリッド（以下、ラッキー）さんにお願ひして、土曜の夜に『VO4』のランキングバトルをやっているのですが、この流れ自体『オラタン』時代からです。『VO4』が稼働開始した時には、お店に無理を言って「新機種で、お店のインカムに支障が出るかもしれません、よろしければ毎週1回ランキングバトルなどで集まりたいです」と

いうことを承諾していただきました。

——プレイヤーの集まりがそのままグループ化した感じですか？

中山 そうですね。『VO4』はもと全国的にも設置されていた人気機種でしたが、やがて筐体の故障や撤去で物がなくなってきた、船橋や津田沼など千葉周辺に住んでいたプレイヤーが『VO4』が残っているゲーセン、ラッキーさんに集まって、コミュニティの1員として遊ばれています。

ABO 自分はこの集まりに参加してから、『VO4』に復帰しました。友達付き合いで店に寄って「久々に遊んでみるか」って感じ

——現在、コミュニティは何人ぐらいいらっしやいますか？

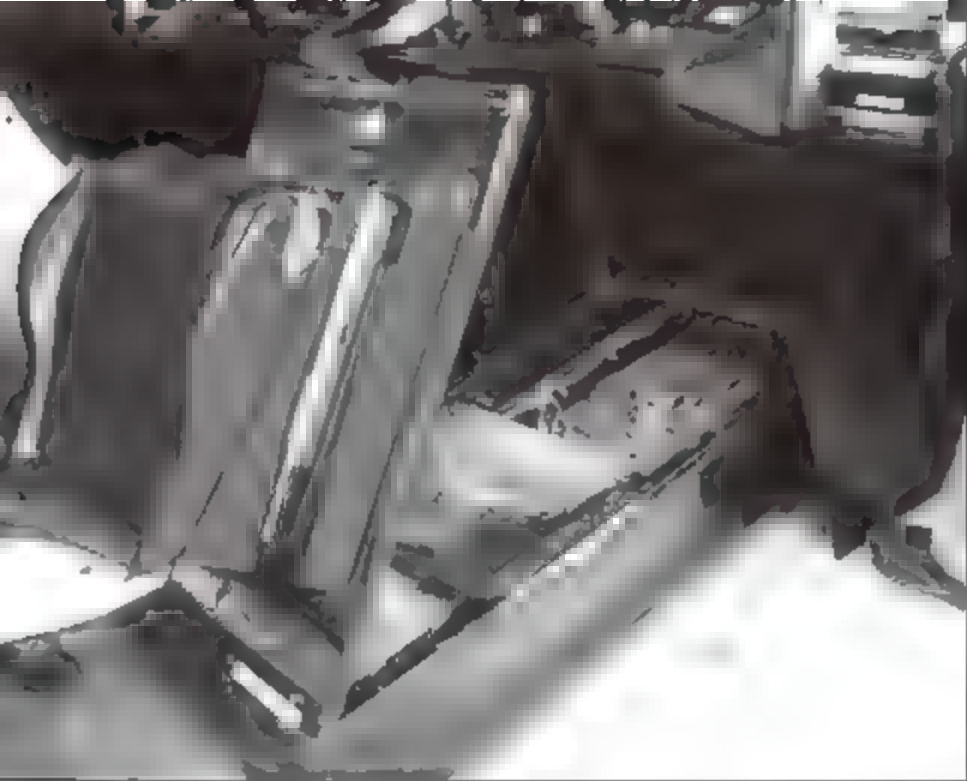
中山 今は10人ぐらいですかね。うちはチームとかを作っているわけではないので。

ABO あとは疎遠になっていた方が、たまにふらっと遊びにくる感じですね。

中山 『VO4』自体を卒業や引退された方もいます。引っ越しなどで土地的に離れたり、そもそも稼働して10年以上たっているゲームなので、学生だった方が仕事に就かれたりもしています。それでも10名強ぐらいの方が、今も集まっていただけにいる状況です。

——ラッキーさんで稼働している筐体は、中山さん主導でメンテナンスが行われてきたとお聞きしました。その際の苦労などをお聞かせください。

中山 本来お店の方やメーカーに修理を依頼して、常にメンテナン



今や毎週のように行われている筐体修理。メーカー修理もできず、パーツの生産も終了した今、稼働環境を維持できるのは中山氏の技術と熱意があってこそ

可能な限り修理をして稼働させて
いただいております。最初にラッ
キーさんにお話しする際は勇気が
要りましたね。

ABO 客に筐体をいじらせてく
れるだけでもかなり驚きましたね。
ありがたい話です。

中山 すべては設置許可を頂けた、
ラッキーさんの英断のおかげです。
もちろん、ラッキーさんでも部品
を集められたりと、ご協力を頂い
てます。

——修理対応としてはどのような
ケースがございますか？

中山 一番多いのはスティック関

係です。消耗品なので交換も多い
のですが、こちらはセガさんが生
産を続けてるようで、まだ手に入
りやすいです。

一番問題なのが基板で、こちら
は修理ができない。4人分の筐体
とターミナル筐体、計5台全部が
正常稼働しないとゲームが成立し
ないので、これを維持するのが一
番苦労しています。

GHQ モニタがまだ生きている
のも奇跡ですよ。

中山 ブラウン管だから修理も難
しい。自分の考えではLCDで代
用は可能だとは思いますが、非常
に手間になってしまうと思うので。
とにかく筐体に関しましては、お
店の方はもちろん、プレイヤーの
皆様にも大事に扱っていただくこ
とで、まだ遊べています。

ABO 『VO4』より古いレトロ
ゲームで稼働しているゲームも多
いですけどね。

中山 基板が特殊なんです。メー
カーの部品供給もストップしてい
るので、基板に内蔵されたチップ

などが壊れてしまうと、それだけ
でグラフィックが表示されなくな
ったりします。前作『オラタン』
ではNAOMIのROMケース基
板を使っていて、こちらはまだ修
理ができるのですが、『VO4』は
1セットで動くという条件もあり
ますので、基板としての耐久力が
低かったとも言えます。

——他店における『バーチャロン
フォース』の稼働状況についてお
聞かせください。

中山 ネットを介しての情報も多
いんですけど、基本的にはほかの
プレイヤーからのフィードバック
で情報を追っています。Xbox 360
版のオンラインプレイを通したり、
秋葉原の集まりに行ってみたり。

GHQ 『VO4』の筐体がきちん
と残されているという点では、や
っぱり秋葉原の店舗だと思います。
あと埼玉で実機のプレイ動画が上
げられているみたいですね。

——『VO4』では磁気カードに
よる戦績の記録が行われていまし
たが、こちらの補充はどうされて

いますか？ 30回のプレイでカー
ドの交換が必要になるなど、消耗
率が激しかったと思いますが。

中山 実はメーカーがまだ磁気カ
ードを作っていて、ラッキーさん
がそれを購入し、ストックしてい
ただいています。

GHQ 同じ磁気カードであれば、
ほかのゲームのカードも使えませ
んでしたっけ。昔『VO4』と関
係ないデザインのカードをずっと
使っていた覚えがあるんですけど。

中山 稼働当時から『VO4』は
人気があって、プレイヤーがどん
どん遊んでカードが足りなくなる
事態が発生していたので、『ダービ
ーオーナーズクラブ』や『MJ』
など、別のゲームのカードが入っ
ていた、といった代用は稼働当時
からありましたね。

——アーケード版稼働から時間を
経て、2010年にXbox 360で移
植作品も発売されましたが、アー
ケード版の新規ユーザーが増える
ことはございましたか？

中山 Xbox 360版で知り合って、

実機の置いてあるゲームセンターに連れていってもらったという方は結構いました。ただ、Xbox 360版発売当時でも設置店舗はかなり少なく、アーケード版に興味があっても足が向きにくかった、という方もいると思います。ほかにはアーケード版を未経験で、専用のツインスティックも注文してXbox 360版『VO4』でデビューを果たした、という方もいたそうです。

——2001年アーケードタイトルの復刻ながら、発売当時はかなり話題になりました。

中山 Xbox 360版でオンライン機能が付いて、それで全国のプレイヤーと交流が図れることもあって、みなさん喜ばれたんじゃないかと思います。オンライン対戦もまだ活発みたいですね、最近もXbox 360版のプレイヤーが秋葉原に集まって、実機を用いた大会を開いたとお聞きしています。

——近年、チーム戦の対戦ゲームは、『機動戦士ガンダムV.S.』シ

リーズや『ボーダーブレイク』など、人気作品も多いです。その先駆け的作品のひとつでもある『VO4』の魅力をお聞かせください。

中山 それぞれ違いはあると思うんですけど、私の中ではずっと遊び続けていたシリーズでありますし、やはりツインスティックという操作形態に病みつきになってしまった、というのがあります。コミュニティのおかげでプレイも継続させていただけてますし、いまだに戦略などを話せる環境にありますので、『VO4』の稼働前には『機動戦士ガンダム連邦V.S. ジオン』も出ていましたが、比べてみると『VO4』はハイスピードでしたね。

GHO 『ガンダム』シリーズとの明確な違いは、弾が相手に向かって飛ぶか否かですね。「バーチャロン」シリーズでは相手に向かって真つすぐ飛ぶ弾や、誘導性の高い攻撃も、シリーズを重ねるたびに減っていきました。『ガンダム』シリーズは相手のどちらか1体を

ロックオンして、射撃も自動的に狙いをつけるので、その自由度は違いますね。

ABO 『バーチャロン』シリーズは好きな時に好きなように動けるからね。変な方向に攻撃してみたり（※3）。

GHO あとは友人とのコミュニケーションですね。対戦ゲームである以上、勝ったら嬉しい、負けたら悔しいというのが、組んだパートナーとの間で発生する。

中山 千葉でこれだけ『VO4』が長く遊ばれている理由のひとつとしては、実は千葉には固定ペアというのが、全国的にも珍しいぐらいいあまりいないんです。普通のゲームセンターだと決まったプレイヤー同士やチームで練習する、とやう同土やチームで練習する、というのが多かったんですけど、千葉はそういう傾向が薄かったと思います。対戦台が空いて、入れる場所があったらとにかく入って感覚ですね。固定ペアの場合、プレイヤーのどちらかが欠けると遊ばない、といった状況も発生して

いたと思うので。

GHO もちろんグループは存在するけど、誰と誰が組むかはその時の順番次第で。ただ、ある程度ゲーセンにいる人たちとは互いに面識があつてのことでした。全く知らない人と組むのは抵抗ありますよ。

中山 でも、いきなり現れて「誰か知らないけどペア組もうぜー」ってプレイヤーもいたよね（笑）。知らないプレイヤーがいるから敬遠するというよりは、組んでみようかなって。『VO4』の場合チーム戦で協力も発生するので、全員が対戦相手というわけではない、それが当時、今までのゲームと比較しての違和感と言いますか、体験したことのなかった魅力だったと思います。

——同時期に出た『機動戦士ガンダム連邦V.S. ジオン』もですが、2ON2のゲームでかつ完成度が高いのが、当時のアーケードゲームでは斬新でしたね。

中山 あとは互重郎（※4）さん

※3 変な方向に攻撃してみたり 『VO4』は敵の方向に機体に向けてから攻撃を仕掛ける間に、距離が離れていると回避されることが多いので、敵が現れそうな場所や、逃げ道を予測して先に攻撃を仕掛けておくテクニックが存在する。

※4 互重郎 『電脳戦機バーチャロン』シリーズプロデューサー。現在ツイッタなどで情報発信中。



市民センターを借りてXbox 360版『VO4』をプレイするグループメンバー。4人分のモニタとツイinstスティックで、アーケード版とほぼ同じ理想的な環境だ

といった開発者さんが、今も定期的にコメントを残したり、お話をされているのも印象的です。シリーズのオフィシャルストーリー（※5）を書いて世界観を広げられていて、そこから入られるファンの方々もいらっしやいますね。

——メカやストーリーが好きというファンも多いですね。特に『VO4』は機体の数が多くて、レア機体も多数ありますよね。

中山 コレクター気質の方はかなりお金を使われたんじゃないでしょうか。

GHQ 出現確率が低いという

か、出現方法の規則もわからない（※6）。いまだに持ってない、使ったことがない機体も多いです。自分たちのグループでは全機体そろえています。身内というコミュニティを生かして、仲間が出した機体を使わせてもらう感じですね。

——不謹慎な質問になってしましますが、『VO4』はメーカーからの修理も終了し、筐体や基板の再販も行われていない状況です。アーケード版が将来的に遊べなくなる日がいずれ来ると思います。その時を迎えるにあたっての心持ちや覚悟などはございますか？

中山 最初にランキングバトルを始めた時から、ラッキースキさんとはお話をさせていただきました。ラッキースキさんのご都合のみならず、機械的な都合、新台の設置や故障などで、撤去になるのは仕方ないと了承を頂いてます。あとは機械にがんばっていただく神頼み的な部分もあります。ランキングバトル自体、今は毎週修理で開催できない状況でもあるのですが、グル

ープとしてはほかのゲームに移ったり、『VO4』を続けたいという方がいらっしやれば、Xbox 360版一式を用意して、どこかで続けてもいいかなと思っています。私としても『VO4』は何らかの形で残していきたいので。

ABO 機械的にも運営的にも深くかわり過ぎていて、なくなるのが現実に想像できちゃうんですよね。普通にゲーセンで遊んでいたら「このゲームいつなくなるんだろう」と漠然と思うことが、具体的にわかってしまう。ただ『VO4』を通じて作られたコミュニティが、10年以上かけて消えないものにならなくていい、『VO4』がなくなったところでこの集まりがなくなるわけではないですね。

——最後に、メッセージをお願いします。

中山 千葉で『VO4』ランキングバトル開催させていただいております。たまにツイッターなどです。『まだ稼働してるよ』って懐かしんでいただける方もいらっしやっ

て、たいへん嬉しく思っております。これからもゲームを愛してください。

ABO 自分みたいに引退していった人間でも、ある日突然復帰して楽しめるぐらいのゲームなので、家庭用のみ遊んであまり周りとかかわる気がないという人も、正直周りの人は新しい対戦相手に飢えているので、そういった輪に進んで入ってもらえると嬉しいです。

GHQ 『バーチャロン』シリーズはまだまだ遊び尽くされてないと思いますので、もっと対戦ツールとしてシリーズが出てほしいという気持ちもありますが、その前に『VO4』自体も「どうやったら楽に勝てるのか」とか「戦法が合っていないんじゃないか」とか、どうして結論がつかないほど、まだまだ遊び込む要素のある良いゲームなので、また大会で盛り上がり、Xbox 360版でデビューした人がアーケードで遊んでくれると嬉しいです。

——ありがとうございました。

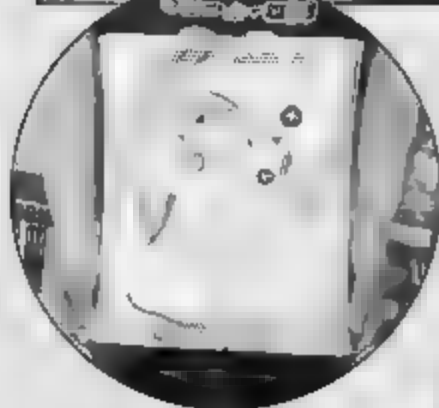
※5 オフィシャルストーリー 1999年から2000年にかけて「ホビージャパン」で、互重郎氏によって連載されたノベル「ワンマンレスキュー」などがある。

119 ※6 出現方法の規則もわからない 一部のレア機体は出現確率が極端に低く、また明確な入手条件も明かされていないので、稼働当時から遊び続けている古参プレイヤーでも手に入れたことがない機体はざらにある。

ゲームショップ 探訪記

Report&Text=有田シュン(シティコネクション)

扉を開ければ、そこは緑(のパッケージ)あふれる豊穡の大地だった……。Xbox愛を高らかに宣言する山口県のゲームショップ クラリスに突撃取材! 7月末取材時、Xbox ONE発売に備えてレイアウト変更中という店内では、初代Xbox、Xbox 360ソフトとともに新作Xbox ONEソフトのパッケージが並び、店長自作(!)のXbox ONEプロモーション映像も上映中。熱すぎるゼーッ! このほとばしるパッションは!? なぜ店長はここまでゲームをXboxを愛しているのか!? そんな疑問をぶつけてみた!



店長の愛が詰まったXbox売り場。緑一色のゲームパラダイス!

お客様のXboxアート。愛があふれてるぜ!

**Xbox愛あふれる、
町のゲーム屋さん**

ゲームショップ クラリス

■〒744-0029

山口県下松市楠木町2丁目5-5 森本ビル2-2

■電話 0833-48-9377

■営業時間 11:30~20:00

JR岩徳線「周防花岡」駅下車 徒歩21分/自動車6分。

JR山陽本線「下松」駅下車 徒歩26分/自動車9分。

Twitter @Game_Claris

Web(通販部) <http://kuraris.ocnk.net/>



道路わきに突如出現する、アーバンな白い建物がお店の目印!

——お店のテーマは何ですか?

自分が子どもの頃にあったような「町のゲーム屋さん」です。新旧のゲームを取り扱うことで、複合店や家電量販店のゲームコーナーにはまねできない「ゲーム屋さん」でありたいと思います。

——Xboxを熱烈にプッシュするのはなぜですか?

実はXbox 360を購入したのはWiiやPS3を買った後でした。『ブルードラゴン』や『N3』といった他機種にはないゲームを遊ぶために買ったのですが「実績」の存在を知ってから大ハマリ。すぐにXbox 360のゲームを買いあさるようになりました。そんな中で5年勤めていた会社を辞めて地元に戻ってきた時に、ゲームショップや複合店をいろいろ見て回っていたのですが、どこもXboxにあまり力を入れていないことに気がつきました。都会では家電量販店に大々的にXboxのコーナーがあって、大型テレビでPVを放映したり試遊台があったりしたので、地元の状況を見て愕然としました。一方で、他社(任天堂やソニー)のゲームはこの店舗でもそれなりにある。それならうちは安心してXbox商品に重点を置いて展開できるなと考えたことがきっかけです。

どんなゲームが好きですか?

基本的にどんなジャンルでも遊びます。Xbox 360に限定すればシューティングゲームをよく遊んでいます。きっかけとなったタイトルは、2009年にケイブさんがXbox 360でリリースされた『デスマイルズ』です。シューティングというと、『ツインビー』や『グラディウス』をファミコンで遊んでいたくらいで、いわゆる弾幕系は『デスマイルズ』が初めてでしたが、井上淳哉氏のキャラクターの魅力もあってどんどんハマっていきました。下手の横好きではあるのですが、シューティングゲームという新しいジャンルにハマるきっかけとなるタイトルでした。後継機となるXbox Oneでも、すでに何本かシューティングゲームが発表されているので、今後も楽しみです。

——興味を持ったゲームファンに向けてのメッセージをお願いします。

通販で何でも買えてしまう世の中ですが、リアル店舗だからこそできる古き良きゲームショップのにおいみたいなものを感じてもらえれば幸いです。お近くに来られた際はぜひお立ち寄りください。

素晴らしき シューティングの 世界観。

Text= 卯月鮎(フリーライター)

◎ 今回のテーマ ◎

文明は崩壊しました……

～ポストアポカリプス～

滅びのあとは、夜明けか黄昏か

小説や映画のジャンルに、「ポストアポカリプス」と呼ばれるものがある。大まかに言うと、終末後の世界で生き残ったわずかな人々の暮らしを描く内容で、行き過ぎた文明への批判や人間の愚かさ、もしくは人間の可能性を主題にした作品が多い。ゲームとも相性がよく、RPG、アドベンチャー、FPSとジャンルを問わず、人類は常に絶望的状况に追い込まれている。

終末後を描いたシューティングというと、『レイディアントシルバーガン』が思い浮かぶ。西暦2520年、紀元前の地層から発見された「石の様な物体」が放った光によって人類が全滅。それから1年、衛星軌道上で生き残った4人と1体のロボノイドが地上を目指す……。作り手のメッセージを強く感じるゲームだ。

一方、核戦争後の人類なき世界を舞台にしたのが、UPL開発の『アトミックロボキッド』。“私の名はドクターエイモス。地下深く眠る「イブ」を探し求める地球上最後の人類。しかし、私ももうダメだ”(※メガドライブ版オープニングの一部を漢字かな交じり表記に変更)。地下迷宮の奥にコールドスリープで眠る「イブ」を助けるために、ロボキッドが立ち上がる……。神ではなく、一体のかわいいロボが人類の第二の創世をつかさどるというのは、どこかシニカルだ。

無数に存在する終末のビジョン

さて、「アポカリプス」とはそもそも何か。「アポカリプス」は、もとはギリシア語で「覆いを取る」という意味があり、限られた人間だけに神々がこの世の終末を示した「黙示録」を指す。黙示

録といえば、新約聖書の「ヨハネの黙示録」が代名詞だが、そうした終末論に強い影響を与えたとされるのが、古代ペルシアのゾロアスター教。善神アフラ・マズダーと悪神アンラ・マンユの対立の末、最終的に善が勝利し、「地上の最後の日に、地底から溶岩が噴出し、全人類はその中に巻き込まれる。その時、善人には溶岩がミルクのように感じられ、悪人には溶岩が耐えられない熱さを感じる」(青木健「ゾロアスター教」より)。ファミコン版の『ツインビー』で、地上のミルクを取ると1UPするのが、えらく意味深に思えてくる。

ほかに終末論というとアステカ神話も有名だ。争いと変化の神テスカトリボカと豊穡の神ケツァルコアトルという兄弟神が宇宙で戦い続けた結果、4つの太陽が作られては破壊されてきた。そして今ある第5の「動きの太陽」もいつか地震で滅びるともいう。

ところで、現実には終末が訪れたとして、そのあとはどうなるのだろうか。ここからは創作物の得意分野だ。ゲームでは、モスクワを舞台にしたFPS『メトロ2033』で、地下鉄の各駅ごとに共同体を築く独自のディストピア世界を体感できる。ブライアン・W・オールディスの名作SF小説『地球の長い午後』では、植物が凶暴に進化し、人類は原始レベルに戻った。仮に現実世界を参考にするなら、ペンシルヴァニア州周辺に居住し、近代文明を拒否する厳格なキリスト教徒「アーミッシュ」の生活が、文明崩壊後の生き方に近いのかもしれない。電気を使わず、移動手段は馬車まで。個人を目立たせる楽器もダメ。「TVゲームは1日1時間」なんて夢のような言葉だ。



『アトミックロボキッド』は、1988年に稼働を開始したUPLのアーケードゲーム。のちにメガドライブやPCエンジンなどに移植された。自由にスクロールできるステージが特徴

©TACT

参考文献

青木健「ゾロアスター教」講談社
カール・タウベ 藤田美砂子訳「アステカ・マヤの神話」丸善
池田智「アーミッシュの人びと 「充足」と「簡素」の文化」二玄社

上村建也の 好きにせんかい!

このところ、とんとゲームと
ご無沙汰の元 東亜プラン・
上村の無責任発言コラム。
今回はゆる〜く、ぬる〜く、
思い出に浸る。お題は
「私とビデオゲームの出会い」

上村建也 Tatsuya Uemura

Profile ●東亜プラン在籍時、『タイガーヘリ』『飛翔鯨』『究極TIGER』『ヘルファイアー』『ゼロウイング』『アウトゾーン』『ドギューンII』の開発と作曲を担当。攻める爽快感を重視した「かむしゃら」に遊べるゲームの作風と曲調がプレイヤーから熱い支持を集める。現在はバンド「U-Brand」を結成し活動中。

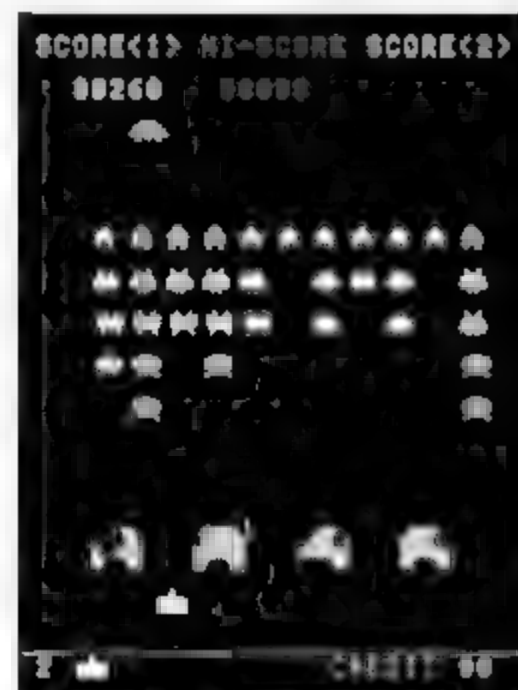


初めて『スペースインベーダー』をプレイして感じた。オレは絶対侵略される。

日本で初めて登場したビデオゲームはアメリカのアタリ社が1972年に発売したテニスゲーム『ポン』だと言われているが、ビデオゲーム創生期を学生時代にリアルタイムで生きた我々の世代ですら、おそらくほとんどの人が、最初のビデオゲームは『スペースインベーダー』だと言うのではないだろうか。当時の若者たちにとって、それほど強烈なインベーションだった。

私が初めて『スペースインベーダー』と出会ったのは高校3年生の夏。そう、大学受験勉強の真ただ中だった。その時に勉強を教えてもらっていた大学生の先輩に、勉強の息抜きに連れられて行った先にそいつはあった。ゲーセンだったか、喫茶店だったかは記憶が定かではないが、何台も同じ筐体が並んでいたのを覚えている。

恐る恐る100円玉を入れて遊んでみた。どのような心境で夢中になっていったのかも全然覚えていないが、気がつくと、両替した千円分の100円玉がなくなっていた。



盾でもあり、邪魔にもなる障害物や、適当に遊んでも敵を破壊する快感が得られながらも高得点を狙うならテクニックが求められるなど、ストレスと快感というゲームの基本が絶妙にバランスしている

「これは危ない」

何だかわからないけど、こいつはめっちゃくちゃ面白い。興奮する。もっとやりたい。大学受験を目の前にしたこの時期に、こんなものにかかわっていたら、オレの脳みそは絶対こいつらに侵略（インベイド）される！

新しく面白くもの好きの私が、その時は自分でも驚くほどキツパリと突き放した。受験勉強に切羽詰まっていたのだろうが、それだけ『スペースインベーダー』に強烈な魅力を感じ取ったのだろう。出会った初日に早期決別を決断したので、幸いにも後ろ髪を引かれることもなく、目出度く翌年には大学生になることができて、それから3年間は全くビデオゲームに興味を示すこともなく、車とバンドに明け暮れて過ごした。しかしその後、私が再びゲーセンに足を踏み入れることにな

る状況が大学4年生の時に待ち受けていた。

ちなみに私がゲーセンに見向きもしなかった3年間には次のような名作が生まれている。

79年…『ヘッドオン』『ギヤラクシアン』

『平安京エイリアン』『モナコGP』等

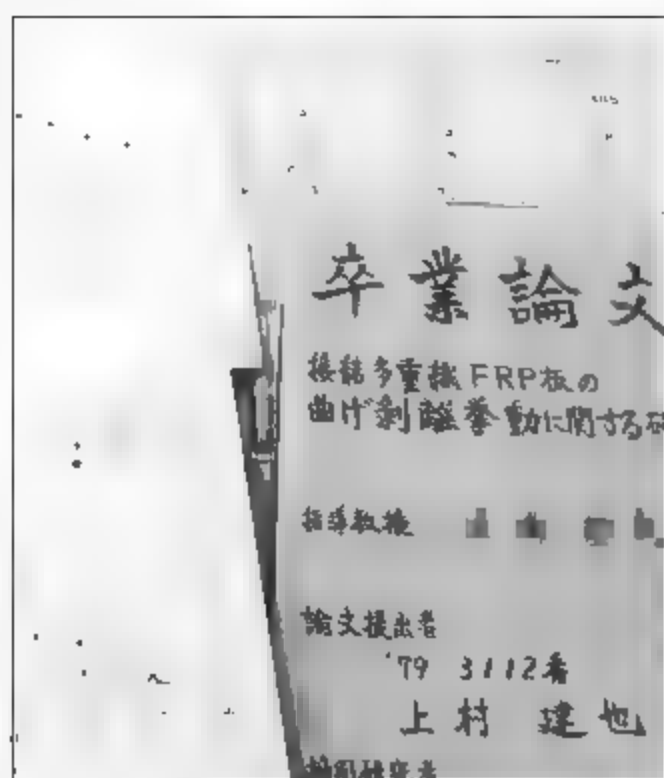
80年…『バックマン』『ミサイルコマンド』

『クレイジークライマー』等

81年…『ラリーX』『ドンキーコング』

『グイックス』『ギヤラガ』等

私は大学では工学部の機械工学科に在籍していたが、私の大学では4年生になると卒業論文を書くために何かのゼミに属することが必須となっていた。このゼミというのが、研究室によってキツさの程度に雲泥の差があつ



ワープロの無い当時はもちろんすべて手書きだ。しかも図やグラフの英数字はステンシルプレートを使って製図用インクで書くなど、実験以外の余計な手間に掛かる時間も半端ではなかった

て、私の属したゼミは不幸にも最もキツイと噂されるところだった。何がキツイのかと言うと、実験のために拘束される時間である。ほとんど大学に「住んでいる」状態だった。

大学の近くに寝るだけの部屋を借り、午前中に授業を受けた後、午後から翌朝までずっと大学で実験を行い、朝方部屋に帰って少し寝て、また授業に出て……4年生の間は一年中、その繰り返しだった。学士は、所属する研究室の教授や大学院生の論文作りのためにデータを集める奴隷なのだ。今の時代の企業だったら、確実にブラックとして労働基準局から指導されたところだろう。

ビデオゲームと何の関係があるのか？ という話が長くなってしまったが、実はそのゼミ生活の中で、私の唯一の楽しみがゲーセンだったのだ。

実験の合間の休憩時間を作って、その僅かな時間に、食事はもちろん、風呂も学校から（閉まっている門を乗り越えて）近くの銭湯に出かける。その帰り道に、ちよつとだけ寄つて、束の間を楽しむ娯楽がゲーセンのゲームだった（と言つか、それしか無かった）。しかもお金も余裕が無いので、せいぜい3、4プレイ。その刹那的な状況が、よりプレイを真

剣にさせた。

その頃、『平安京エイリアン』や『ギヤラガ』や『ドンキーコング』はまだ現役で頑張っていたのでずいぶんやり込んだし、新規ものとしては、『ディグダグ』が出てきた頃だ。中でも私がハマっていたのは『ムーンパトロール』『ハンバーガー』と『ペンゴ』だ。クソゲーだったが『モンスターバッシュ』というのも結構やったな。

その時期を経て、無事大学を卒業したのだが、だからと言ってその時は、ゲーム作りを仕事にしたいなどとは全く考えもしなかった。音楽制作の仕事に就くのが夢だったし、ひよつとしたら私の中では、ビデオゲームと大学での暗いゼミ生活とは、一括りの黒歴史というイメージだったのかもしれない。

その後、せっかく夢を叶えて就いたレコーディング・スタジオの仕事に挫折し、再就職で知らないうちにゲーム業界に取り込まれてしまった経緯は、いろんなところで話したのでご存知の方も多いと思うが、あの大学時代の思い出がこんな形で私の人生に関わってきたことは、実は私自身がとても驚いている。

ゲーム業界 一期一会

今回、編集部が出会ったのは、日本ゲームを愛するあまり、日本語を学び、ついには日本ゲーム業界に就職したジェームス・ラグ氏。その情熱の源流と、ゲームへの思い、そして80年代のイギリスゲームシーンに関してお話を伺った。

Interview= 箭本進一(フリーライター)
協力= 外山雄一

念願のゲーム業界に入るために日本へ

——日本に来られるまでのあらましをお教え願えますか？

ラグ 故郷のイギリスでは日本語を専攻していました。卒業後は英語講師として来日、その後、念願のゲーム業界に入るため、ゲーム業界に特化した人材派遣会社に勤務し、ピラミッドへと入りました。ピラミッドではラインマネージャーをしています。現場の方のお手伝いをするような仕事で、進行管理や外部との交渉、機材の手配などを行います。

——日本語を専攻されるようになったきっかけは何ですか？

ラグ 英語にローカライズされないゲームを遊ぶことですね。日本語を覚えたのだから日本でゲームに関する仕事に就けばいいと思います。つき、現在に至るというわけです。

——ゲームとの出会いはい？

ラグ 小さな頃に行った移動遊園地にアーケードゲームが置いてあり手が届かないので、しゃがんだ父の膝の上に乗って遊んでいました。父がパソコンやゲーム雑誌を買ってきたのでゲームに対する理解はあったほうですね。

——お父様が買われたパソコンでゲームを遊ばれていたんですね。

ラグ はい。当時のイギリスで販売されていたゲームは、10〜15ポンドの「フルプライス」と2〜3

ポンドの「バジェット」の二種類がありました。しっかりと予算をかけて作られたのが前者、低予算かつ安いのが後者ですね。

——「バジェット」とは、日本で言うところの『SIMPLE』シリーズ(※1)のようなものでしょうか？

ラグ そうですね。低予算ながらも、ゲームの面白さを抽出したような、どこか光るもののある作品が多くて。小遣いが一週間1ポンドだったので、「フルプライス」は高い買い物でした。

——買って失敗したソフトは？

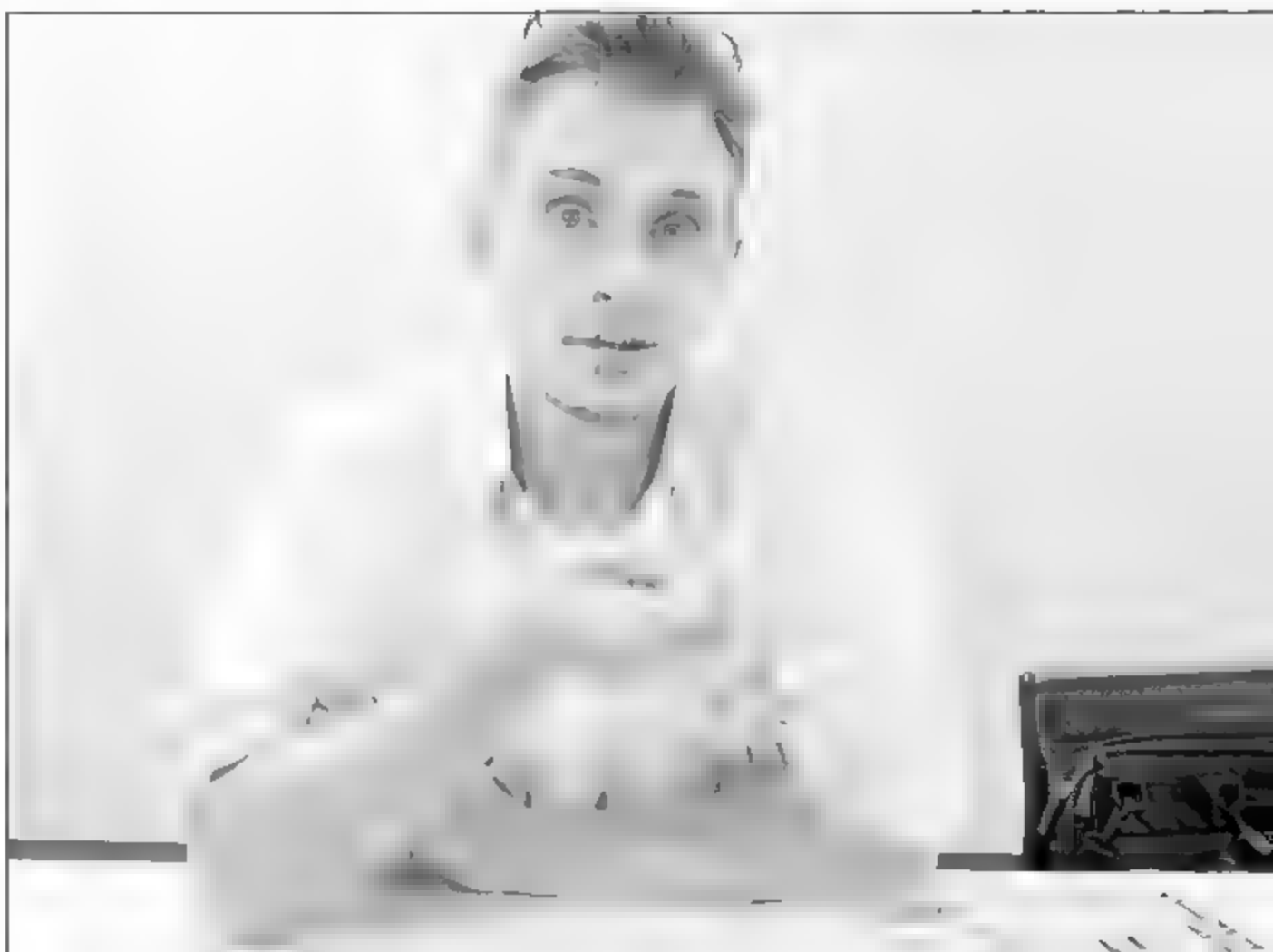
ラグ パソコン用の『アウトラン』ですね。2本のカセットテープにそれぞれにプログラムと音楽が収録されていて、ゲーム中に音楽を

ゲームの源流を追って日本へ。
その旅はクリエイター探しへと続く。
日本ゲームを愛するイギリス紳士、
ジェームス・ラグ氏

James Wragg

Profile ©株式会社ピラミッド、制作部課長。イギリスで生まれ、日本に渡りゲーム業界へ。『風雲新撰組 幕末伝 ポータブル』、『パタポン3』(海外版)、『ドラリアスバーストSP』『Dragon Ball Z Budokai HD Collection』(日本未発売)といった作品に携わる。

※1『SIMPLE』シリーズ 1998年にスタートした低価格ソフト。





(写真A)

聴きたい場合は音楽テープを再生するという仕様でした。「音楽テープは、父親とドライブに行くときにBGMとして使えるぞ!」と思って買ったんですが、ゲームの出来が残念でした。

それはユニークな移植ですね。

ラグ パソコン用の「SWAT」というゲームもすごかった。いわゆる『戦場の狼』系の任意スクロールシューティングゲームなんです。読み込みがやたらとデリケートで、起動時にカセットテープの音量をかなり細かく調整する必

要がありました。音量が大きくても小さくてもダメなんです。最終的にはカセットデッキのヘッドを微調整してロードしていました。

「アーケードパーフェクト」を求めてPCエンジンへ

——日本ゲームを意識したのは?

ラグ 80年代後半に雑誌「COMPUTER + video GAMES」(※2)を読んだ時です。家庭用ゲーム機に注目が集まり、「MEAN MACHINES」というコーナーで日本の最新情報で紹介されていた。(写真A)

——ゲーム雑誌がきっかけだった。

ラグ (本を指差し) はい、「Yeah!」って落書きがあるでしょう? 学校に行く前に買った雑誌を、みんなで昼ご飯を食べながら読んでいて、「このゲームイカすぜ!」という意味で書いたんです。(写真B)

——そのコーナーで日本製ハードとの出会いがあった。

ラグ PCエンジンというゲーム機が紹介されていて、日本の雑誌からスキャンしたらいろいろな

写真が載っていて、心奪われましたね。

——それまでに何かゲーム機をお持ちでしたか?

ラグ ちょうどセガ・マスターシステムを買ってもらった直後でしたが、PCエンジンがどうしても欲しくなって、アルバイトの給料をためて買いました。

——PCエンジンはイギリスでは販売されていたんですか?

ラグ 正式販売されることがなかったの、入手もひと苦労で、雑誌に広告が出ていた輸入ゲームショップを利用しましたね。こうしたショップが雑誌社に日本ゲームをレビュー用として貸し出すことで記事が成り立っていたようです。

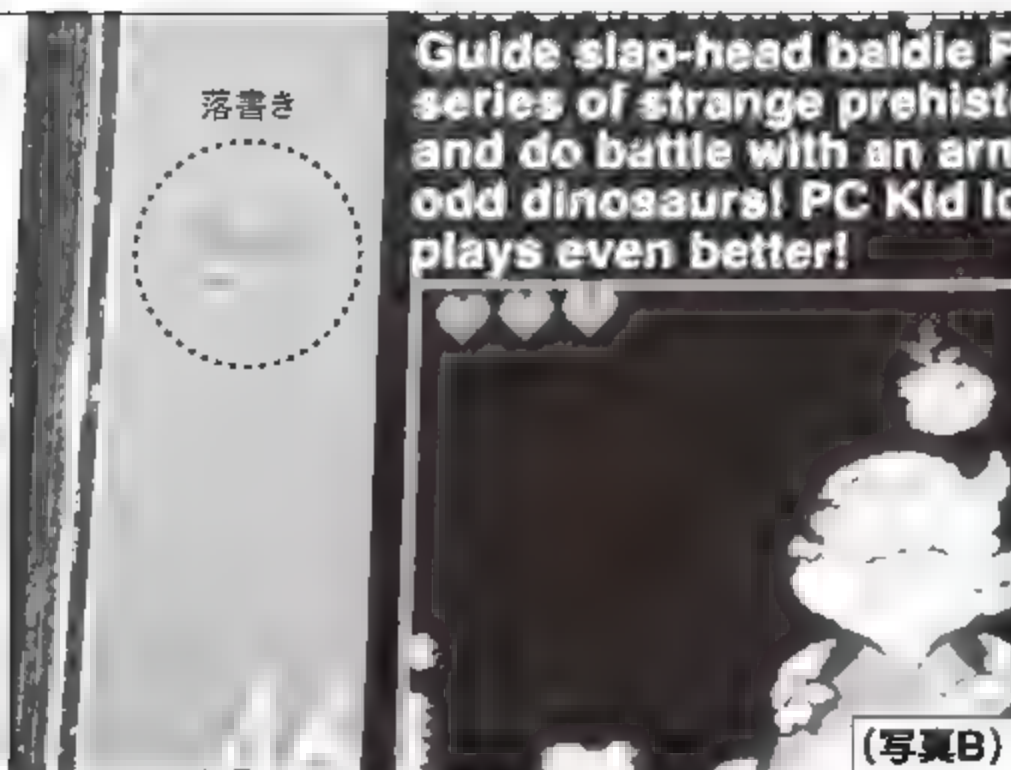
——当時の日本とイギリスではTVの映像信号の規格も違って、PCエンジンをイギリスのTVにつないでも映らないですよ。

ラグ イギリスで使えるように改造されたものが売られていました。ソフトはいくらくらいでしたか?

ラグ 新作が40ポンド、旧作が30ポンドほどでした。イギリスでの正式販売がなかったの、ショップも日本にいる個人にソフトを買ってもらって仕入れをしていたように、その分高くなるんです。円とポンドの為替レートも重要で、雑誌でも「これから円高になるので、輸入ゲームが高くなる!」という特集が組まれていて、とてもつらかった記憶があります。

それは大変でしたね。

ラグ 友達と分担でソフトを買っていました。コントローラーを持



(写真B)

※2「COMPUTER + video GAMES」 1981年創刊のイギリスのゲーム雑誌。2004年に休刊、現在はウェブで存続。

ち寄って『ダンジョンエクスプローラー』(※3)を遊んだりして。

——そこまでして日本製ゲームを遊ばれた理由は何でしょう。

ラグ ……たぶん、人と違ったことがしたかったんだと思います。「ゲームは日本から流れてくる」という感覚があつて、その源流に触れたかった。雑誌で紹介されているような日本ゲームも、イギリスで正式発売されるには一年も二年もかかっていましたから。当時、ゲームの頂点といえばアーケードゲームでしたから、移植度が高いゲームを求めてPCエンジンにたどり着いたようなところもありましたね。あの頃のイギリスのゲーム界にはしっかりした移植を尊ぶムードがあり、ゲーム雑誌では「アーケードパーフェクト」、つまり「移植度が高い」という表現がほめ言葉として使われていました。PCエンジンのゲームは「アーケードパーフェクト」と言われることが多かったんです。

日本語との戦い

——日本語のゲームを遊ぶうえでの苦勞などありましたか？

ラグ 日本語がわからないというのはもちろん、ゲームを選ぶための情報が不十分だったのが困りました。ショップに日本語ができる人がいなかったのも、新作が入荷してもメーカー名とパッケージの図柄くらいしかわからないんです。それはややこしそうですね。

ラグ ある日、僕がゲームショップに電話すると「サンソフトが出したモンキーのゲームが入荷したよ」と言われました。モンキーといえば西遊記。僕は西遊記のゲームである「ソーンソーン2」が好きだったので、一も二もなく購入しました。二週間ほど後にソフトが届いたので、ワクワクしながら起動すると、謎の文字が書かれたタイトルが出現したんです。

——西遊記のゲームで、謎の文字が書かれたタイトル……ですか？

ラグ 実はそのゲーム『麻雀悟空スペシャル』(※4)だったんです。このゲームのパッケージには画面写真がありませんでしたし、ショップの人も「麻雀」という日本語が読めなかったんでしよう。僕も麻雀がわからなかったもので、ほとんど遊べませんでした。

——では、日本語で苦勞されたソフトはありますか？

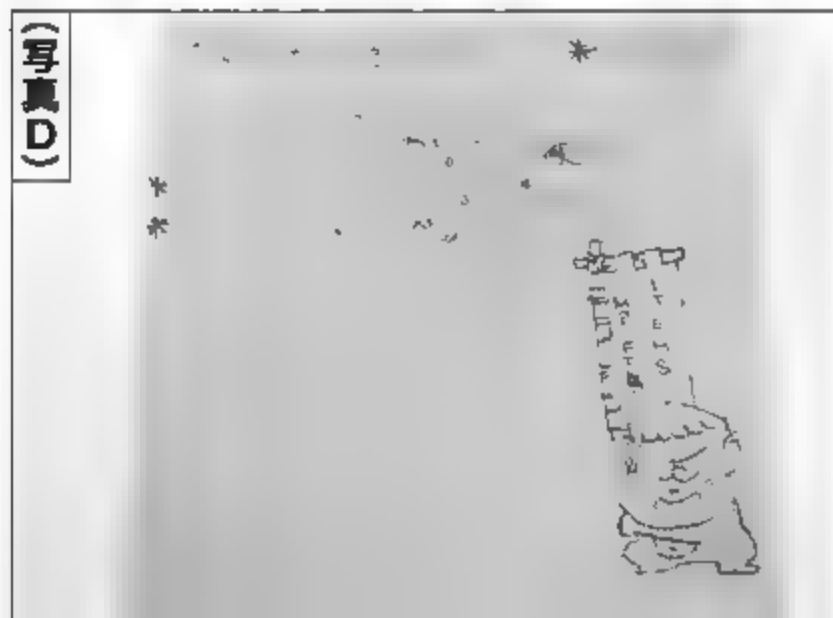
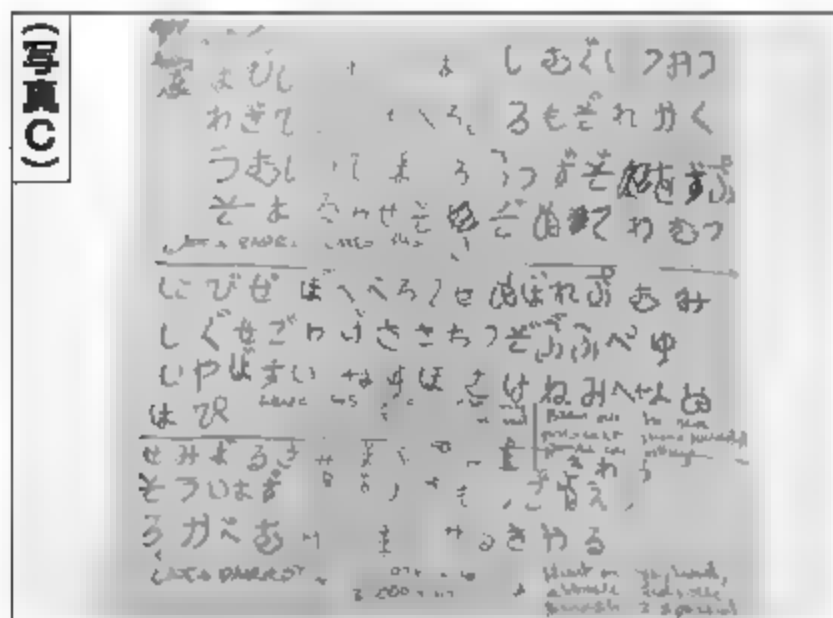
ラグ 『桃太郎伝説ターボ』(※5)ですね。アクションの『桃太郎活劇』(※6)を先に遊んでいて、「ハドソンのソフトにハズレなし」ということで購入したんです。「天の声」(コンティニュー用のパスワード)やアイテムの名前がわからないことに苦勞しました。それまで日本語を習ったことがなかったのに、「天の声」も文字というより絵を描き写すような感じで記録しま

した。(写真C)

アイテムは総当たりで使って効果をチェックしたりと試行錯誤の連続でしたね。(写真D)

特に「天の声」は、書き写すにも入力するにもそれぞれ10分くらいかかりましたし、そのうえでエラーが出たりすることもありました。書き間違いのおかげで、桃太郎がいけない状態でスタートするようなこともありましたが、バグなのか正常な動作なのかわからない(笑)。

——日本に來られたのは社会人になつてからですか？



※3『ダンジョンエクスプローラー』 マルチタップを使って最大5人プレイが可能だった。

※4『麻雀悟空スペシャル』 1990年に発売された麻雀ゲーム。西遊記がモチーフで、物語を追いつつ対局できる。

ラグ いえ、大学生の時に、大分県別府市に短期留学しました。寮の皆はすぐに受け入れてくれたんですが、学食で珍しがられるようなことはありませんでしたね。ほかのテーブルはいっぱいなのに、僕のところにはだけ人がいないんです。今も温泉なんかで珍しがられることがありますね。「そういえば僕は日本人じゃなかったんだ」と気づくことがありますね。

それは大変でしたね。

ラグ いい思い出たくさんあります。いろいろな方と知り合えましたし、入学初日（イギリスの大学の）に出会った人とは今も友達同士です。ゲームもたくさん遊んだし、お酒もたくさん飲んだ。寮のTV室に置かれたセガサターンで『ストリートファイターZERO 2』の対戦をしまくったことで日本語を覚えたようなものですね。

**ルーツへさかのぼり
情報を共有する**

——印象に残ったゲームは？

ラグ PCエンジンでは『イースⅠ・Ⅱ』と『ゲートオブサンダー』の音楽や、『PC原人』や『暗黒伝説』のゲーム部分が印象的でした。スーパーファミコンだと『アルバートオデッセイ』や『魍魎戦記MADARA 2』『大貝獣物語』、『アクトレイザー』『ドライアスツイン』の音楽や『ガイア幻想紀』のストーリーなどが心に残りました。あとは『デビルクラッシュ』。父親がピンボール好きなんですけど、このゲームだけは異様にうまくて、どうしても勝てない。現代のゲームでは『どうぶつ森』ですね。妻はゲームを遊ばないんですが、これだけは一緒にプレイしていますね。

——リスペクトされているゲームクリエイターはどなたですか？

ラグ 『PC原人』や『魔境伝説』にかかわった阿部慶助さん。『桃太郎伝説』のさくまあきらさんと土居孝幸さん。『メタルマックス』の宮岡寛さん。『ジャングルウォーズ』のきむらはじめさん。つま

り、クラシカルなゲームの良さを保った作品作りをされる方々が好きなんです。

——たとえば10億円あったとして、古今東西のクリエイターに連絡がつくなら、どんなゲームを作りたいですか？

ラグ 素晴らしいクリエイターの方々に制作環境を提供したいです。どういったものを作るかに関してはお任せして、僕は完成を楽しみに待ちたい。月刊誌の情報を楽しめるゲームにすべての資金をつぎ込むんじゃなく、復刻プロジェクトを立ち上げたいです。梶田省治さんをプロデューサーに、当時のメンバーを集めて『桃太郎伝説』を作ってもらったり、『ゲートオブサンダー』当時のメンバーでCAプロダクションさんに新作シューティングを作ってもらったり。何が出来るか楽しみに待つのが10億円の価値でしょうね。

——最近はどうなご活動をされているのですか？

ラグ 個人的に、僕が今までプレイした素晴らしいゲームを作った方にインタビューを進めています。そして一冊の本にまとめるつもりです。

ゲームを遊ぶのはもちろん、誰がどういう思いで作ったのかという側面にも興味があるんです。日本にやってきてゲーム業界にかかわるようになり、いろいろな方にお話を伺うことができるようになりました。そうして手に入れた情報を、僕のような「日本ゲームが好きだけど、日本語ができないので情報が手に入れない」という人に伝えたい。人間とは、手に入れたものを独り占めするのではなく、他者と何かを共有することに喜びを感じる本質があると思うんです。例えば、PCエンジンを選んだのも、日本にきたのも、ゲームの源流を求めてのことでした。今度は本作りを通じて自分の源流を問い直し、息子に著書を手渡したいですね。

——本の完成が楽しみです。

※5『桃太郎伝説ターボ』 1990年発売のRPG。ファミコンからの移植で、童話をベースとした日本の世界観が特徴。

※6『桃太郎活劇』 1990年発売のアクション。『桃太郎伝説』シリーズがベース。



(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)

ゲームデリックの小編成名義、コゲデリックがピコハチに初登場!

かつてデータイーストのサウンドチームとして、多くのデコゲーサウンドを作曲、またバンド活動をしていたゲームデリック。昨年再結成した彼らが今年7月神奈川県にて、小編成の“コゲデリック”名義で“エリア『ピコピコ』88 その23”に出演した。プレミアムな編成となったこの日のライブをレポートしよう。

ライブは「ゲームデリックのテーマ」で幕開け。ダイレクトに伝わる演奏とレアな生声でのラップの掛け合い、そしてフロアでのハンドクラップも演奏の一部と言っているほどだ。MCでは「最近同窓会でゲームデリックってバンドやってるんだって言ったら、何それ? って言われちゃった(笑)」というMARO氏の近況に始まり、「まだ再結成して1年ちょいなので右肩上がりでやっていきたい」と今後の活動にも意欲を見せていた。2曲目はクセになる“GO GO!”のコーラスや突然メルヘン調に変化する曲展開を安定して演奏で聴かせてくれた「カルノフが街にやってきた」。続く3曲目の「チャイナタウン」では当時のボーカル役、Ring Ringの代わりに初音ミクが代役。心地良い中華風のメロディに乗って、全員で“大三元!” “トントントン!”といったコーラスを大合唱、全員で一体となって盛り上がった。ATOMIC氏は「電子の歌姫はどんな歌詞でも文句も言わずに歌ってくれるのでいいですね」と、電子の歌姫Ver.でのアレンジについての感想を語っていた。4曲目にはなんと「行け! チェルノブ ~我前に敵は無し~」を初披露。気合と感情



小編成でも迫力ある演奏を聴かせてくれた4人。左からATOMIC花田、N'GJA三浦、MARO、せいんと☆びーち

のこもった演奏を聴かせてくれたが、演奏後は「これが今のわれわれの限界です(笑)」との発言に会場から笑いがこぼれるも「カッコイイ!」という声も多数飛び交った。ラストは『空牙』の「VAPOR TRAIL」。スローな前奏からザクザクに切り込んでくるギターリフが先導するハードロック調の曲への流れで、一気にバースト! 小編成での演奏なのに、全くそんなことを感じさせない迫力に驚かされ、これぞゲームミュージック、これぞゲームデリックという演奏を最後にファンに浴びせてライブは終了した。

全5曲、約40分という短いライブだったが、多彩な楽曲を高い演奏力で聴かせてくれる、ゲームデリックの今後の活動に大きく期待できるライブだった。

-SET LIST-

- 1.OP映像〜ゲームデリックのテーマ(GAMADELIC ORIGINAL)/2.カルノフが街にやってきた(KARNOV)
- 3.チャイナタウン -電子の歌姫Ver.- (CHINA TOWN)/4.行け! チェルノブ ~我前に敵は無し~ (ATOMIC RUNNER CHELNOV)
- 5.Intro〜VAPOR TRAIL(空牙)

新作サントラピックアップ!

今号の 押し盤

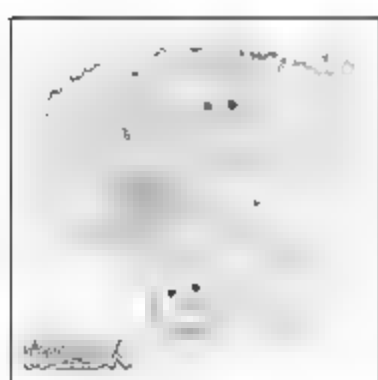
SOUND VOLTEX ULTIMATE TRACKS - 東方紅魔郷REMIX -

■コナミデジタルエンタテインメント
■CD2枚 ■2014年7月30日
■2315円(税別)

コナミの音楽ゲーム『SOUND VOLTEX II -infinite infection-』から、同人シューティングゲーム『東方紅魔郷』のREMIX曲のみを収録したサントラを今回は大プッシュ!『東方』シリーズアレンジ盤として聴くもよし、このサントラをきっかけに『東方』シリーズの楽曲に触れるもよし。前者も後者もクラブ系アレンジされたアッパーな東方ナンバーで踊りまくるがよし!

【収録内容】

- ・SOUND VOLTEX FLOORの「東方紅魔郷」ミックス楽曲 31テスト」採用楽曲全30曲収録
- ・収録曲から9曲をロングバージョンで収録
- ・新規トラック「NEXT BILLIONAIRE / SOUND HOLIC feat. Nana Takahashi」
「タ立、君と隠れ処 / 幽閑サテライト (Arranged: Iceon) feat. senya」の2曲収録

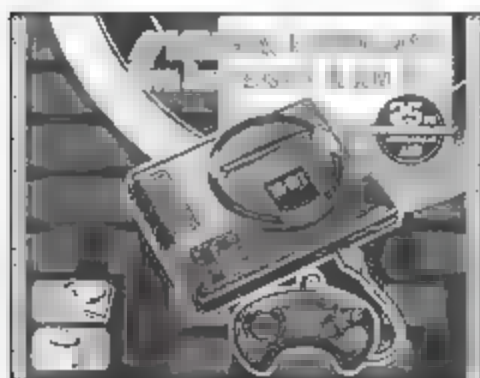


太鼓の達人 オリジナルサウンドトラック 「ガールズポップマニア」

■クラリスディスク
■CD1枚
■2014年8月13日
■1200円(税別)

【収録内容】・「super star shooter」/blue marble ・「ぶるぶるしんぶる」/Her Ghost Friend ・「電子ドラムの達人」・ふえのたす ・「カラメルタイム☆」/たんきゅん
上記全4曲のオリジナル音源、むずかしい譜面MIX、おに譜面MIX、オフボーカル版、収録

女性ボーカルアーティスト4組が各1曲ずつ収録したミニアルバム。今作の楽曲はロングバージョンを収録しており、個々の楽曲を深く楽しむことができる。ドンダーでなくとも女性ボーカルコンピ盤として聴くスタイルもありだ。



メガドライブ 25th アニバーサリー アルバム Vol.1

■ウェーブマスター
■CD4枚
■2014年7月2日
■5000円(税別)

【収録内容】・スーパーサンダーブレード・ガンスターヒーローズ・ESWAT:サイバーポリス イースワット・ファンタシースターIIテキストアドベンチャー・パーティークイズMEGA Q・エイリアンストーム・エイリアンソルジャー
各オリジナル音源収録

『スーパーサンダーブレード』の曲はメガドライブの幕開けを告げる音だったな!と思わず再確認してしまうメガドライブ25周年記念サントラ第1弾。完全にメガドライブ相手のラインナップにニヤリしつつ、「Vol.2」にも期待!

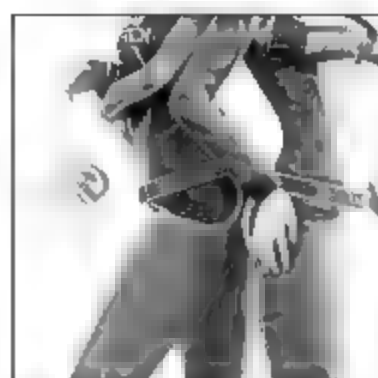


~Reunion~ Live at Vuenos 2013.9.7

■CECILIA MUSICA
■CD1枚
■2014年4月20日
■2800円(税別)

【収録内容】・2013年9月7日に渋谷ヴェノスでのライブ音源11曲「ゲーマデリックのテーマ」・「カルノフが街にやってきた」(KARNOV)・「WALK LIKE A SUPERCOP」・「せいんと☆びーちのピアノショ」(大怪獣アブラス)・「Shooof!」(FLYING POWER DISC)・「GALLANT SAVAGE」(DEATH BRADE)・「CRUDE BUSTER -THE LIFE LINE OF NEW YORK-」(CRUDE BUSTER)・「ATOMICのベースショー」(空牙)・「VAPOR TRAIL」(空牙)・「ROHGA」(WOLF FANG)・「ゲーマデリックのテーマ」(reprise)を収録・「Skull Fang」(スカルファンク〜空牙外伝〜)のRe.Recorded Version収録

今回ライブレポート記事でも紹介した、再結成したゲーマデリックのライブ盤。卓越した演奏技術と円熟味の増した演奏は、スタジオ盤では感じ取れない、ライブならではの衝動が伝わってくる。デコ魂の熱さ、ここに健在だ。



R:RACING EVOLUTION ダイレクト・オーディオ

■スープレコード
■CD2枚
■2014年9月19日
■3000円(税別)

【収録内容】R RACING EVOLUTION オリジナル曲収録

コレが今までサントラ化されなかったってどういうことだよ!? と説教したくなるほどの全編トビっぷりに狂乱! リッジサウンドのエモーションが確実に脈打っていることを体感できて、全身がうずきまくるサントラだ!



MSX RACING SPIRIT SOUNDTRACKS

■EGG MUSIC RECORDS
■CD 1枚
■2014年5月19日
■3000円(税抜)

【収録内容】・MSX RACING SPIRIT (SCCバージョン)
・MSX RACING SPIRIT 3D SPECIAL (FMバージョン)
・MSX RACING SPIRIT 3D SPECIAL (PSGバージョン)
各オリジナル音源収録

MSXで発売されたコナミのレースゲーム3作目と4作目の音源が、それぞれタイトルを変えて奇跡の復刻。3作目ではSCC音源を。フロッピーディスクで発売された4作目ではMSXのFM音源とPSG音源を収録。



シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～ オリジナルサウンドトラック

■ガスト
■CD 3枚
■2014年7月16日
■3500円(税抜)

【収録内容】・シャリーのアトリエ～黄昏の海の錬金術士～オリジナル曲収録

シリーズ最新作のサントラが3枚組で登場。ファンタジー色強いBGM集は今作でも健在。同時発売で多数アーティストが参加している「Twilight Ocean シャリーのアトリエ～黄昏の海の錬金術士～ボーカルアルバム」も挑戦的な仕上がりなのでぜひ合わせて聴いてほしい。



ワイワイワールド1&2 サウンドコレクション

■EGG MUSIC RECORDS
■CD 2枚
■2014年5月19日
■3000円(税抜)

【収録内容】・コナミワイワイワールド (FC版)
・コナミワイワイワールド (モバイル版 FM音源バージョン)
・コナミワイワイワールド (モバイル版 PCM音源バージョン)
・ワイワイワールド2 SOSI パセリ城 (FC版)
各オリジナル音源収録

コナミキャラオールスターズが活躍する『ワイワイワールド』シリーズのサントラが登場！音楽もコナミサウンド代表曲が大集合で、全曲通してテンション上がりまくること必須！初音源化となるモバイル版の収録も嬉しい。



The Remixes Collection THE IDOLM@STER TO D@NCE TO

■日本コロムビア
■CD 1枚
■2014年7月23日
■1800円(税抜)

【収録内容】・THE IDOLM@STERシリーズから新規リミックス13曲を収録。リミックス担当アーティストは全10アーティスト・AJURIKA、Taku Inoue (BNSI)、ESTI、おおくぼひろし (BNSI)、川田宏行 (BNSI)、佐藤貴文 (BNSI)、濱本理央 (BNSI)、百引一、LindaAi-CUE (BNSI)、渡辺量 (BNSI)

ナムコサウンドチームメインによる『アイマス』リミックス盤。ボーカル素材をちりばめつつ、アレンジの個性を出しまくってアレンジされた楽曲の数々が痛快。ゲーム音楽作曲家がゲーム音楽好きにささげた『アイマス』盤だ。



エスパードリーム1&2 さうんどめもりある

■EGG MUSIC RECORDS
■CD 1枚
■2014年7月1日
■2500円(税抜)

【収録内容】・エスパードリーム2 新たなる戦い (FC版)
・エスパードリーム (FC版)
・エスパードリーム (モバイル版 FM音源バージョン)
・エスパードリーム (モバイル版 PCM音源バージョン)
各オリジナル音源収録

久々に聴いた「エスパードリームなのさ」は、あの頃にした冒険の記憶を呼び起こすのに十分すぎるパワーを持っていたことに気づいて思わず涙腺崩壊状態。そんなステキな楽曲の数々を収録した、まさにメモリアルな1枚。

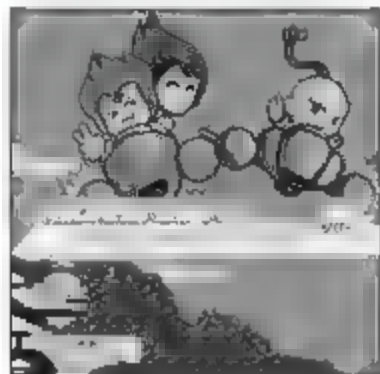


モンスターハンター コンピレーション "RE:"MIX チップチューン

■カプコンセルピュータ
■CD 1枚
■2014年7月2日
■3000円(税抜)

【収録内容】・モンスターハンター シリーズ楽曲からチップチューンアレンジ全10曲収録。チップチューンアレンジアーティストは全10アーティスト (sasakure.UK(L/M/A/A)、J-ll(霊長類P)、PICNIC WOMEN、Junky、サカモト教授、Hyperjuice(Faded Audio)、connie、Carpainter(TREKKIE TRAX)、CANDYBOY(マチゲリータ)、ヒゲドライバー)

10名のリミキサーがシリーズ人気曲をチップチューンアレンジした企画アルバム。聴き慣れたどの曲も、ああ、この曲って実はこんな魅力を持った曲なんだ…と新たな発見をさせてくれた。チップチューン好きにもオススメ！



HuCARD Disc In BANDAI NAMCO Games Vol.1

■クラリスディスク
■CD 3枚
■2014年9月27日
■4200円(税抜)

【収録内容】・ドラゴンスピリット・ドラゴンセイバー
・オーダイン・ファイナルブラスター・ギャッガ 88
・ゼビウス ファードラウト伝説・プロテニス ワールドコート
・ワールドジョッキ 各オリジナル音源収録

ナムコ(現・バンダイナムコゲームス)のPCエンジンサントラ第一弾。アーケードに近づきつつも追いつけなかった時代に奏でたサウンドアレンジは今聴いてもいとしい。『ドラスピ』の音色に胸キュンしちゃう世代の人に。



おさわり探偵 小沢里奈 ライジング3 なめこはバナナの夢を見るか? サウンドファイル ぶらす

■クラリスディスク
■CD 1枚
■2014年9月20日
■2500円(税抜)

【収録内容】・おさわり探偵 小沢里奈 ライジング3 なめこはバナナの夢を見るか? ゲームオリジナル曲を全曲収録
・おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2 1/2 里奈は見た! いや、見てない。 ゲームオリジナル曲7曲収録
・新規ボーカルアレンジ曲 「いつ行くの? 今なの?」(歌: 大沢里奈) 収録

これぞ探偵ミュージック! な格好良さで攻めてくるジャジーなOP曲は『3』でも健在! さらに現役テノールリストが歌うという意表を突かれた昭和歌謡テイストなED曲など、キャラに負けない濃い楽曲群がめじろ押しだ。



リッジレーサー 20th アニバーサリー リミックス

■スーパーレコード
■CD 2枚
■2014年5月9日
■3500円(税抜)

【収録内容】・リッジレーサーシリーズ楽曲からリミックス曲13曲収録・NAMCO SOUNDS×SWEEP RECORDによるノンストップメドレー3トラック35曲収録 リミックス担当アーティストは全11アーティスト・細江慎治(SamplingMasters MEGA)、佐宗綾子(SamplingMasters AYA)、佐野電磁(Sanodg)、相原隆行(L99)、大久保博(BNSI)、中西哲一(BNSI)、渡辺量(BNS)、井上拓(BNSI)、高橋コウタ、三宅優、遠山明孝(AJJRIKA)

あのキレッキレサウンド誕生から20年。歴代コンポーザーが新たにリミックスした記念盤も、遠慮は一切ナシの尖りぶり! やっぱリッジサウンドはこれだよなって20年たっても思わせてくれる、最高にイカしたアルバムだ!



魔都紅色幽撃隊 サウンドトラックアルバム

■ポニーキャニオン
■CD 2枚/DVD 1枚
■2014年6月4日
■3500円(税抜)

【CD収録内容】・魔都紅色幽撃隊 オリジナル曲収録
【DVD収録内容】「黄昏ジュヴナイル」ミュージックビデオ

全編通してギターサウンドを押し出したロック色の強いサントラで、ノリの良さに任せて一気に聴くことができる。植松さん作曲による主題歌「Shoot That Crimson Sky」も往年の洋楽ロック風ナンバーで度胆を抜かれるぞ!

劇音 発掘CD

過去にリリースされた名盤を発掘するコーナー。この機会にぜひ聴いてほしい1枚を紹介!

スカイガンナー オリジナル サウンドトラックス

CD版 ■アンダーグラウンド・リベレーション・フォース ■CD 1枚
■2500円(税抜) ■2003年7月21日
iTunes版 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■MP3形式
■全曲セット1600円(税込)、1曲150円(税込)
mora版 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■AAC-LC形式
■全曲セット1543円(税込)、1曲154円(税込)

【収録内容】・スカイガンナー オリジナル曲収録

『スカイガンナー』がやりたくてPS2を買ったんだよな……ってそんな個人的回想をしちゃうくらい思い入れが強いサントラを今回は紹介! 『スカイガンナー』はPS2で発売された3Dシューティングゲーム。レシプロ機が飛び交うスチ



ームパンク的な世界で、自由自在に大空を飛び回りながら、颯爽と敵機を撃ち落としまくる気持ちよさが爽快なBGMとリンクしていたのも実に良かった。今ならサントラがiTunesやmoraなどで配信中だ!



ゲーム音楽の 常識を破壊した、 ひたむきな狂気

Text=hally(VORC)

日本のゲーム音楽にハードコア(デス)テクノを持ち込んだ最初期の一作として知られる『F/A』。既存のゲーム音楽と全く異質なそのサウンドは、1992年のサントラCD発売当時に賛否両論を巻き起こした。サントラCDは音楽だけでなくジャケットにもクラブ・テクノのスタイルを真正面から取り込んでいて、それは一見すると全くゲーム音楽のCDとは思えないほどであった。何しろゲームの画面やロゴがどこにもない。楽曲使用シーンの記載もない。さらには、ライナーノーツもない。……いや、ライナーノーツは、実は存在していたのだ。作曲担当者のひとりである細江慎治氏がサントラCD発売直後、草の根パソコン通信で公開した「オンラインインナー」だ。この貴重な資料を一部編集してお目にかけよう。

(以下①～⑬は、今回発売されるCDでのトラックNo.です。)

「①唯一ノリが違う曲！ 実は当初みんなこのノリ関係の曲になるはずでした。②なにはともあれ『Let's Go!』を出すために作られた曲なのだ。とにかくゲームの最初の曲はソコソコのノリとインパクトを出さないといけないという事で世間でレッツゴーと叫ぶ人になってくださいな。③当初のバージョンでは曲の展開と音楽の展開がぴったりあって、『うーナイス』とか思ってたんだけど、いつのまにか変わってしまったのだ……。④実はCDレコーディング当日の朝に速攻で出来上がった3面の曲で、自分で一番気に入ってる曲です。さすがに慣れたかなって気はするんですがどんなものでしょうか？ ⑤デステクノ関係の曲といえば、強烈なアンチ音楽理論って感じがするんですが、それを目指してみたはずなのに、普通にまとまってしまってショック！ 超オカシナCDを聞いて影響されたはずなのに……おかしいなあ。はっきり言って普通の曲を作るより何倍も難しい事に気づきました。⑥ちょっとダンス系な感じで、ゲームも中盤！ ノリ+重さが重要かと……軽いのですかあ？！ ⑦Johnのこの手の曲一発目です。あんなにオーケスト

ラ漬けになってた人にデス、ダンス、を聞かせまくって、ついに洗脳成功か！ ⑧Johnの曲その2、アートオブノイズを慕ったJohnがここで燃える！！ 陰の最終面にふさわしい、ハイビート、ハイセンス！！ 画面の雪の白さと寒さが伝わってくるでしょ。⑨本当の最終面。Round 7までが任務で、ここはエスケープ面だったかな？ 場面は地表近くからまた上空へ。という事で、またまたダンスビートで迫ってみました。⑩注文は派手なエンディングという事だったけど、あっさりエンドを迎えてしまったのだ。⑪ネーム入れの形態が変わって無くなってしまい、NONAMEって曲名になりました(笑)。⑫いわずとしれたボツ！ 最初っからボツになるために生まれたという事は人にはいえません(笑)。⑬こちらJohnのボツエンディング。だけどボツとなる為に作ったのは前曲同様かな？(いっちゃだめよ) この曲にでてくるVoice風の音いいでしょ。サウンドチーム内では『矢も顛子』と言われてますが、実は単純波形なんです。」

インナーの内容は音源ハードの紹介からサンプリング音楽制作の楽しさへと続き、最後がレイヴ路線へと至った経緯。

「まず単純にロック関係かメタル関係にしようと思ってしまいました。ついつい『トップガン』とかの影響が出てくるんでしょうか？ でもあまりに捻りが無さすぎる、という訳で試しにデステクノ関係にしてみたら、はまってくれたので、こういう形になりました。といってもまるっきりはまった訳じゃないとは思いますが……。『縦シュー、戦闘物、見た通りのノリ→殺人→線状態→ハイスピードレイヴ状態かな？』という感じの公式を勝手に頭において、戦争なんてこんな状態になんないと出来ないんじゃないかって考えて作ってみました。」

極限状態の世界を想定し、そこに極限の音楽を対応させる。『F/A』サウンドのあの破壊力は、そんな風にして生まれたのだ。



細江慎治 WORKS VOL.4 ~F/A~

- スリーブレコード
- CD1枚
- 2014年10月31日予定
- 2160円(税込)

【収録内容】・オリジナル音源収録

※ジャケットはイメージです。実際の商品とは異なります。

8ビットテイストで話題を呼んだアクションゲーム 豪華コンポーザー競演& 多人数プレイ対応で 3DSに登場!

みんなでまもって騎士 姫のトキメキラぶそでい

■ニンテンドー3DS ■エインシャント
■2014年9月10日配信 ■864円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©Ancient corp. 2014 ©Yuzo Koshiro



強烈な8ビットテイストでマニアを狂喜させた『まもって騎士』に待望の続編が登場。シューティングゲームファンも注目の豪華サウンドを擁し、ついに3DSがファミコンになる!

Text&Interview=高岡昌己(フリーライター)

8ビットへの究極のこだわり ダウンロードプレイにも対応

エインシャントのダウンロードソフト第1弾として登場し、昭和のにおいまで感じさせる徹底したグラフィックとゲーム内容が話題を呼んだ『まもって騎士』。そのどこまでもファミコンを表現したゲームの続編が、ニンテンドー3DSのダウンロードソフトとして任天堂ハードに帰って(?)きた。ドット絵、ラスタースクロール、



姫がやられたらゲームオーバーだが、プレイヤーは「フィールド」を使えば何度でも復活可能。ステージは全100面。20面ごとに巨大なボスも登場する

バグやカセットに息を吹きかける表現など、こだわりは多岐にわたる。しかしゲーム内容もおそろしくなっている。姫を守りながらマップに登場するすべての敵を倒すタワーディフェンス的アクションゲームとして多彩な特徴を持ち、さらにローカル通信だけでなく、ニンテンドー3DSならではのダウンロードプレイにも対応。QRコード対応で共有できるマッ



ファイターや忍者など個性豊かな6名から使用キャラクターを選択。各ステージにある城では、ゴールドを消費することでレベルアップできる

プエディットも嬉しい機能だ。そして大きな魅力となっているのが、エインシャント代表の古代祐三氏を筆頭に5名のコンポーザーが競演する音楽面。名前を見ただけでゲームファンが涙する面々が、今の時代に挑戦するファミコン音源。シューティングゲームファンにも注目してほしいサウンドについて、次ページからインタビューとメッセージで紹介しよう。

奇跡のコラボレーションが実現した 4名のコンポーザーから スペシャルメッセージが到着!

古代氏の呼びかけに応じたコンポーザーたち。時代を駆け抜けてきた彼らが今作参加で感じたこととは? 各人の個性が際立つ特別メッセージをお届けしよう。



PRINCESS

川口博史

(Hiro師匠)

セガのサウンドクリエイター。代表的な作品は『ハングオン』『スペースハリアー』『ファンタジーゾーン』シリーズ、『アウトラン』シリーズ、『アフターバーナー』シリーズなど多数。S.S.T.BANDの結成メンバーで、現在はセガの曲を演奏するゲームミュージックバンド[H.](エイチ)でも活動している。

ある日、古代くんから「ゲームBGMの楽曲制作のお願いというのはできるのでしょうか?」という楽しそうなオファーが! しかもファミコン音源を使って再現するというこれまた楽しそうな内容。はい、もちろんやらせていただきます! という感じでスタートしたこの企画。3音+ノイズ+PCMという制約がある中で、いかに楽曲として成立させるかという音楽の原点に帰った制作、とても楽しくできました。久しぶりのチープ音源での音楽をお楽しみください!

細江慎治

(めがてん細江)

ナムコ(現・バイダイナムコゲームス)在籍時、『ドラゴンスピリット』の楽曲や効果音を制作して話題を集める。その後も『オーダイン』や『リッジレーサー』シリーズなど、さまざまな作品で独特のサウンドを表現。現在はスーパースーパーの代表取締役を務めている。

『まもって騎士』の楽曲を作るにあたって、シーンのイメージを考えて普通に作れば大丈夫ではあったんですが最終的な出音がどうなると考えると、出来るだけ近い感じで作ろう!という結論に達して制作にあたりました。たとえばコーラスのハーモニーを考えるのに、ピアノの音じゃどうしても再現出来ない、気持ちも乗らないという感覚...PSGっぽい出音にはPSGの音の混ざり具合を気にしないとね。本来はそこを想像力で作れないといけないじゃない? って言われたら「ごもっとも」なんですけどね。楽しい仕事ありがとうございます!

古川元亮

(古川もとあき)

コナミ在籍時、『グッディウスII』や『AJAX』『SJPER魂斗羅』『ギターブレイクス』『ドゥマニア』シリーズなどの楽曲を担当。矩形波倶楽部のリーダーとしても精力的に活動した。現在はフリーの作曲・アレンジャーとして活躍。オリジナルバンドVOYAGERでも活動している。

こんにちは! 古川もとあきです。今回、『みんなでももって騎士』のBGM作曲に参加させていただいて、とても嬉しく思っております。ファミコンの音源で再生されるとのことでしたので、それを想定して雄壮な感じが出るように作曲致しました。楽しんでいただければ幸いです。

小倉久佳

音画制作所

(OGR)

タイトー在籍時、サウンド制作部門に所属し、『ダライアス』シリーズ、『影の伝説』『ニンジャウオリアーズ』など、数多くの作品で楽曲を担当。ZUNITAとしてアルバムも多数発表。現在はフリーとして活動。『ベクトロス』や新たな『ダライアス』シリーズなどで、今も変わらぬ特徴的なサウンドを披露している。

久々に原点回帰した気分で作曲してみました。大きな勘違いもあったのですが、それについてはいずれTwitterで明らかにするかもしれません(笑)。参考プレイ画面の映像を前もって拝見できたので、楽しんで作曲させて頂きました。やはり作曲家は作曲家の気持ちを理解してくれるなあと古代さんには深く感謝しています。さて、このゲーム中に流れる僕の担当楽曲「Retro-Nitro-Girl」の小倉久佳音画制作所バージョンを制作しました。順調に行けば9月に配信出来ると思います。ゲーム音源とはまたひと味違った世界観を是非お楽しみください!



JIYA

MAGE



『みんなでまもって騎士』サウンドコンポーザー

古代祐三インタビュー

前作で表現したファミコンサウンドをさらに発展させた本作。それを実現するために行ったこと、そして著名コンポーザー参加の経緯。そのすべてを古代氏が語ってくれた。

Yuzo Koshiro 『イース』や『世界樹の迷宮』シリーズ、『アクトレイザー』など、数多くの作品で楽曲を担当。技術面においてもさまざまな試みを行っている。エインヤント代表取締役社長。

リアルなサウンドを追求し ファミコン実機にもこだわる

——今作のサウンドは、どのように制作が始まったのでしょうか？
古代 前作もファミコンの音楽だったんですが、ソフトシンセサイザーを使ってパソコン上で作った、いわゆるエミュレーションサウンドだったんです。しかしそれはきれい過ぎるし、良い悪いではなくどこか違う。そこで今回はリアルなファミコンから音を出してそれをBGMにするという目標を立てました。まずファミコンを使ってDJなどをしている人たちがどんな環境でプレイしているのかを調べることから始め、さまざまな方にアドバイスをいただきながら今回使用した開発システムを作者の方にアップデイトしてもらい、ようやく自分になじむ環境が完成。仕事として計算できる状況が整ったので、いつかやりたいと思っていたゲストコンポーザーを招くという企画が実現できたんです。

——どのようなシステムを使われたのでしょうか？

古代 ファミコンに刺すアウトボード「TNS-HFC3」です。作者の方から提供していただきました。ファミコンは最初にニューファミコンを購入しましたが、音が昔聴いたものとは違っていたんです。ハイファイなのでレンジが広く、音が細く聴こえる。ファミコンはもともとディストーションが効いているはずだと思い、オークシオンで新品同様の古いファミコンを購入しました。両方のファミコンを録音して聴き比べてみると、やはり古いファミコンの方が「この音」という音をしているんです。古いファミコンは無音の部分でもノイズが鳴っている。ノイズがゆがんで、ディストーションがかかるナチュラルディストーションです。

——前作の音楽は今作にも使われているのでしょうか？

古代 数曲使われていますがそのまま使うのではなく、すべて打ち込み直して実機から録音しています。

——聴き比べてみると全く音が違うのがわかると思いますよ。

——新曲は何曲でしょうか？

古代 ジングルも含めて17曲です。

（ここで、本作のチーフデザイナー

・和田誠氏からの解説が）

和田 昔のゲームらしさを出すため、あまり曲数は多くありません。

古代 そして4人のゲストコンポーザーが合計6曲です。

——そのゲストコンポーザーの方々に楽曲を依頼した経緯は？

古代 私自身が昔からのゲームミュージックファンなので、ファミ

FIGHTER
AMAZON



コンで再現された往年のコンポーザーたちの曲が聴きたかったんです。そこで声をかけてみたらみなさんすごく好意的で、快く承諾していただきました。そしてコンセプトだけを説明して、あとは好きにやってくださいと（笑）。

和田 私からは「このゲームのこの曲のような」というイメージをお伝えしました。

古代 それを真剣に考慮していたのはHiroroさん（川口博史氏）。むしろ気にし過ぎていたもので、そこまで気にしなくていいとお話ししたくらいです。ほかの方はフリーダムでしたね（笑）。

個性的なゲストコンポーザー 奇跡の新曲はヘッドホンで

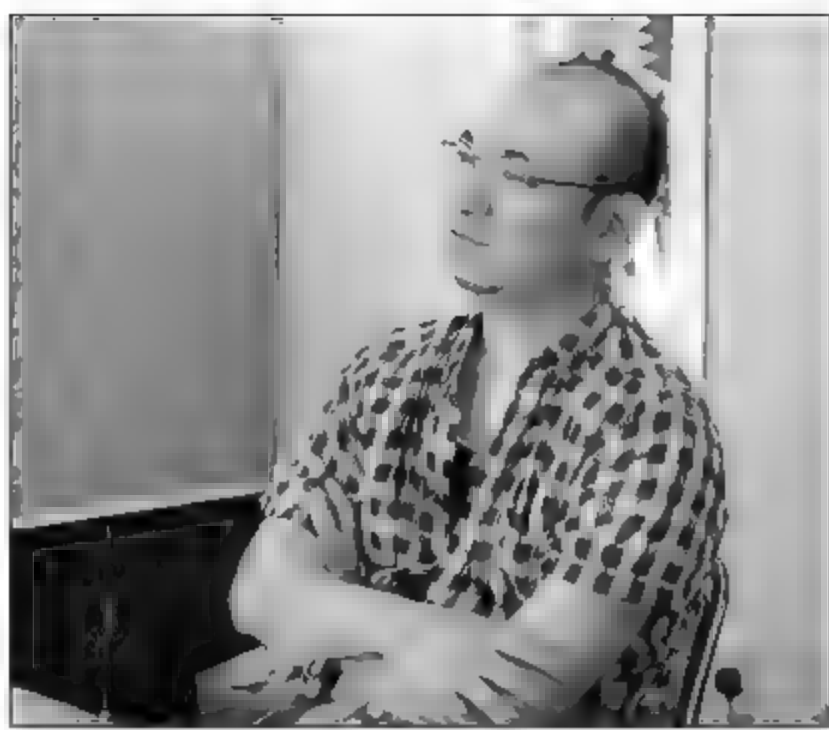
—Hiroroさん以外の方のエピソードも教えてください。

古代 一番最初に送っていただいたのは古川さん（古川元亮氏）。もう「まんまじゃん」と思いましたね。シューティングゲームのようで『まもって騎士』の曲ではない

と一瞬感じるんですが、これはファミコンに落とすと絶対に合うなと思いました。めがさん（細江慎治氏）は完璧でした。完全にファミコンの音で、コンバートはしましたが私のアレンジは一切入っていません。

—みなさんファミコンを再現した3音で作られたのでしょうか？

古代 私がファミコンでアレンジするので好きに作ってくださいとお伝えしたんですが、おひとりを



今回のインタビューにはチーフデザイナーである和田誠氏にも同席していただき、新曲の数々を聴かせてもらいながら、開発秘話も話していただいた

除いて3音で作ってくださいました。そのひとは小倉さん（小倉久佳氏）。「まさに」というすごい音が届いたんです。「最近ではメロディックな曲を作っていないので約束できない」と言われたんですが、やはりこだわりの方ですね。

—前作と同様に、今作の効果音もすべて和田さんが作られたのでしょうか？

古代 今回は私が10個ほど作りしました。こちらも実際のファミコンの音を使って作り直しています。

和田 いかにもプロが作ったという音が鳴ったらすべて古代が作ったと思ってもらえれば（笑）。姫の声を担当していただいた南條愛乃さんを選んだのも古代です。

古代 ファミコンのサンプリング音にして音質劣化させる時に、抜きのいい声が必要だったんです。南條さんの声はとても良かったですね。

和田 スタジオで録音した時はとてもきれいな声だったので、初めて音質劣化したものを聴いた時は



悲しくなりましたね（笑）。

古代 しかしそうしないとファミコンの音にならないんですよ。

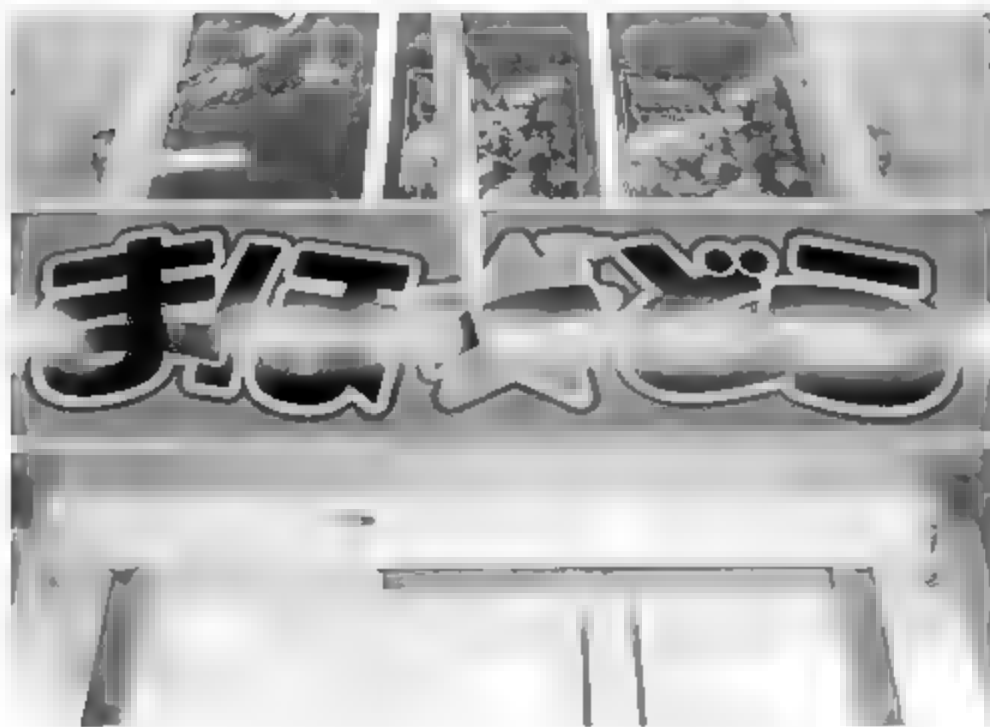
—最後に読者とファンの方々にメッセージをお願いします。

古代 『みんなでまもって騎士』はファミコンを遊んできた世代の方に特にプレイしていただきたいです。ゲストコンポーザーによる新曲も素晴らしいので、ニンテンドー3DSをお持ちならぜひ買ってください、そしてヘッドホンをつけて曲を楽しみながらプレイしてください。

日本各地から猛者が集結!! 「マホイベ4周目」 レポート!!

山口県のゲームセンター・まほーどう主催イベント「マホイベ」が、今年も開催された! その熱くて濃い2日間の模様をレポート!

Report & Text=有田シュン(シティコネクション)



今年オープンした山口店が今年のマホイベ会場だ。活気あふれる商店街のど真ん中、まぶしく輝くイエローの看板が目印!

今年も山口は燃えていた!!

アーケードゲーム不況がささやかれる昨今、そんなムードなど関係ねえ! とばかりに、本州のはじっこ山口県で、どこまでもマイペースに。しかし、どのゲーセンよりも熱意をもって営業しているゲームセンター・まほーどう。同店は、これまで3回にわたってゲーマー同士の交流を目的としたイ

マホイベ4周目 稼動ゲーム一覧

イメージファイト
究極タイガー
スターフォース
怒首領蜂最大往生
怒首領蜂大往生
怒首領蜂
エスプガルーダII
バトルガレッガ
VV
空牙
ストライカーズ1999
SAR
ミッドナイトレジスタンス
グラディウス
グフティウスII
グフティウスIII
極上パロディウス
メトロクロス
戦え!ビッグファイター

イベント「マホイベ」を開催してきた(第3回の模様は、本誌Vol.00を参照!)。ゲームセンターのイベント、というとゲームの勝ち負けを競う大会形式というイメージが強いが、マホイベは「ゲーマー同士の交流の場」「ゲーム愛を表現する場」という、ひと味違ったスタイルをとっている。和気あいあいとした雰囲気のマホイベは、毎回日本各地から数多くのゲームファンが参加。7月19、20日の二日間にわたって開催された今回も、多くの参加者に交じって全国にその名をはせる有名プレイヤーやゲーム業界関係者も参戦。和やかな雰囲気の中で交流を深めた。

INFORMATION 店舗情報



山口駅から徒歩8分。
米屋町商店街内、山口銀行正面。



まほーどう 山口店

山口県山口市米屋町7-8
■営業時間10:00~24:00
<http://mahodo2.net>

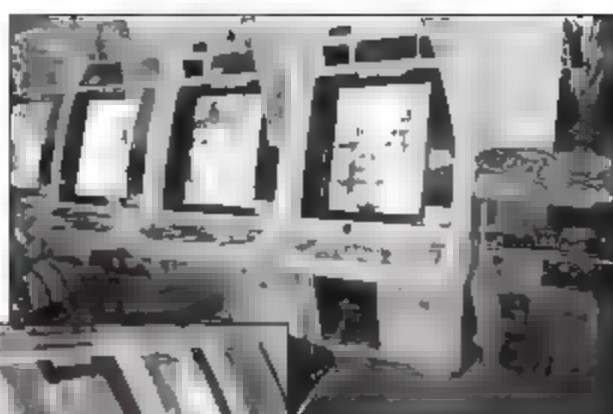
全国からゲーマーが集まった 1日目レポート!

前回同様、南は九州各地から。東は東京からといったように、全国からマホイベのために続々とゲームファンがまほーどうに来場。1年ぶりに顔を合わせるゲーム仲間もいれば、噂を聞きつけて初参加という来場者も。しかし、ひとたびゲームをプレイしたり、トークに花が咲けば旧知の友のように



店内のビデオゲームコーナーにはためく「博物館」の文字。その名にたがわぬディープなラインナップが並ぶ!

自分がプレイしやすいようにコンパネをチューニングできるのもマホイベの特徴。自己ベストを目指して微調整だ!



事前に寄せられていたアンケートをもとに、イベント中のラインナップが決められている。中にはレアタイトルも



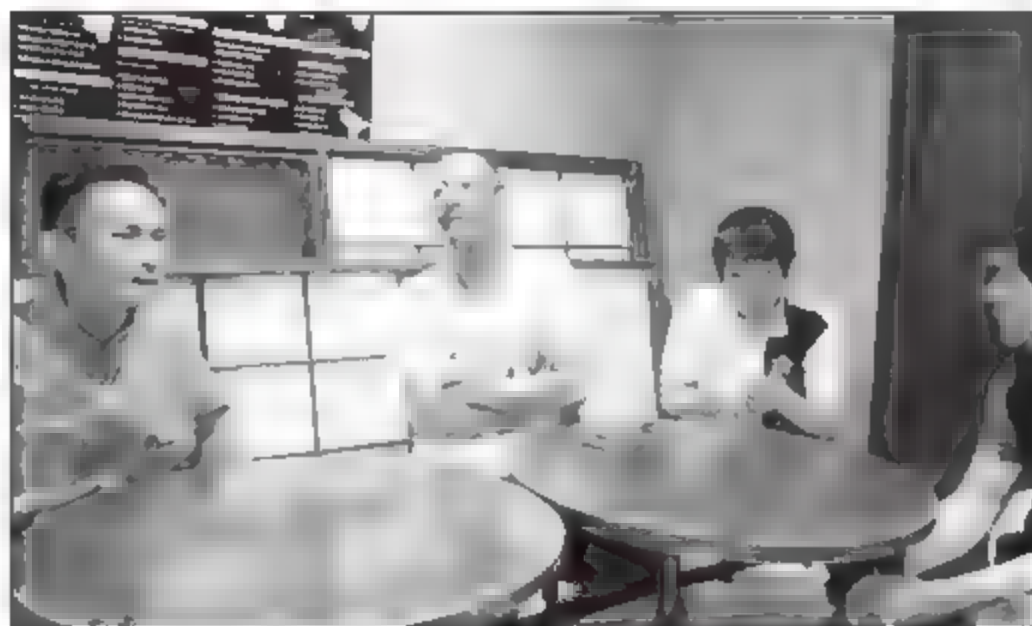
ゲーム史にその名を残す人気シューティングゲームがズラリ! これを各タイトルのスコアラーたちがバリバリ攻略する

誰もが打ち解けていた。前回は熱いスコアアタックが繰り広げられ、続々と全一記録が塗り替えられたマホイベだが、今年はゲームファン同士の交流会という側面が強かったように思える。とは言いつつも、そこはマホイベ。全国クラスの猛者が集うイベントというだけあって、各筐体では超絶テクの応酬が繰り広げられる。めったに見れない達人たちの技がギャラリーの目を楽しませた。



コナミの名作シューティングがズラリ! こちらでもハイスコアを目指す各プレイヤーたちのテクに、ギャラリーは沸いた

そして、1日目の夜はマホイベ参加者による懇親会が開催された。ここでは、まほーどう店長・中園氏が挨拶。
「自分が初めてゲームに触れた日から、1週間とゲームに触れない日はなかった。でも自分はゲームが下手なので、ゲーマーたちが気持ちよくゲームをプレイする場を提供し、それを横で見続けていた」とゲームに対する熱い思いを語った。



イベント運営スタッフとまほーどう店長・中園氏(左から2番目)。中園氏のゲーム愛あふれるコメントに、会場からは大きな拍手が

興奮と熱気に満ちた
2日目レポート！

2日目はオープンと同時にマホイベスタート！ 歴代名作アーケードゲームが参加者たちをお出迎え！

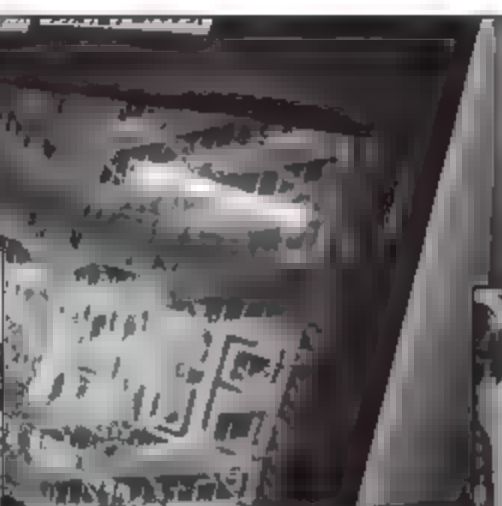
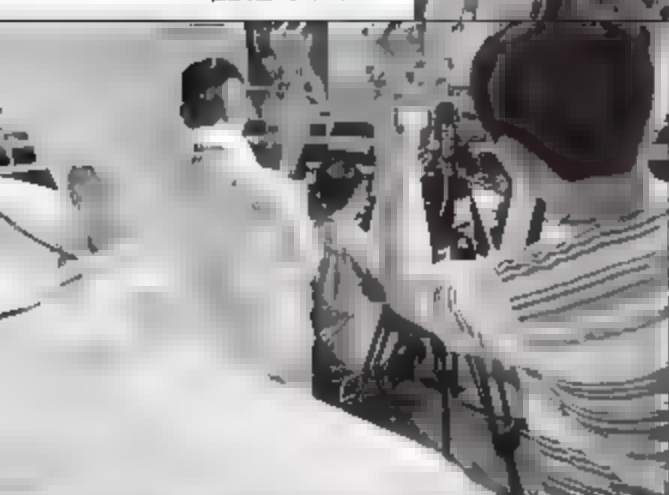


スーパープレイが飛び出すと、台を見守るギャラリーからため息交じりの感嘆の声があがる

顔合わせのゲームプレイと懇親会を通じて参加者の親交が深まった初日を経ての2日目は、ゲーム魂を揺さぶる熱い場面が続出した！ 午前10時の開店からズバリと並んだシューティングゲームの台に有名スコアラーたちが着席すると、おのおのガチプレイを開始。『イメージファイト』、『VV』、『究極タイガー』、『バトルガレッガ』、『グラディウスII』、『極上パロディウス』をはじめ、歴代名作シューティングゲームの表示スコアが続々と更新されていく。普段、スコアラーたちは自身の稼ぎテクをほかのプレイヤーに見せることはなかなかないそうだが、この日だけは特別のようだ。競い合うように秘伝の達人プレイを披露。ギャラリーたちも、息をのんで彼らのプレイを見守っていた。

ここで全ステージをクリア。本人いわく「一周目で稼ぎを少し失敗したので二周目を攻めてがんばりましたが、更新できませんでした」とのこと。自己ベスト更新に挑む瞬間の緊張は、筆者には思い知るすべはないが、その逡巡に立ち会えたことはゲーマー冥利に尽きるというもの。「かつて自分があがれていたスコアラーのみなさんとお話できて、しかも、その手の内を拝めるなんて最高のイベントです」と、熊本県からイベントのために遠征してきたという参加者のひとり・BAMBOOさんは語っていたが、まさにそのとおり。また、達人たちのプレイを目の当たりにして、「自分もやってみよう」と触れたことのないゲームや、久々に出会ったゲームに挑戦するプレイヤーも現れたり、どの参加者も思い思いのスタイルでゲームを楽しんでいる様子。マホイベ4周年は、ゲームセンターならではの理想的なコミュニケーション空間として機能していた。

イベントの様子はニコニコ動画で生配信された



ループレバーによる独自の操作システムが特徴の『ミッドナイトレジスタンス』

『メトロクロス』をはじめ、ゲームファンにはおなじみのレトロゲームも登場！ いっつプレイしても名作は面白い！



タイトーの隠れた名作『アウターゾーン』が今年も稼働！ 迷路探索と縦シューティングが融合した、ほかに類を見ないレアな本作はマホイベのひそかな目玉タイトルだ



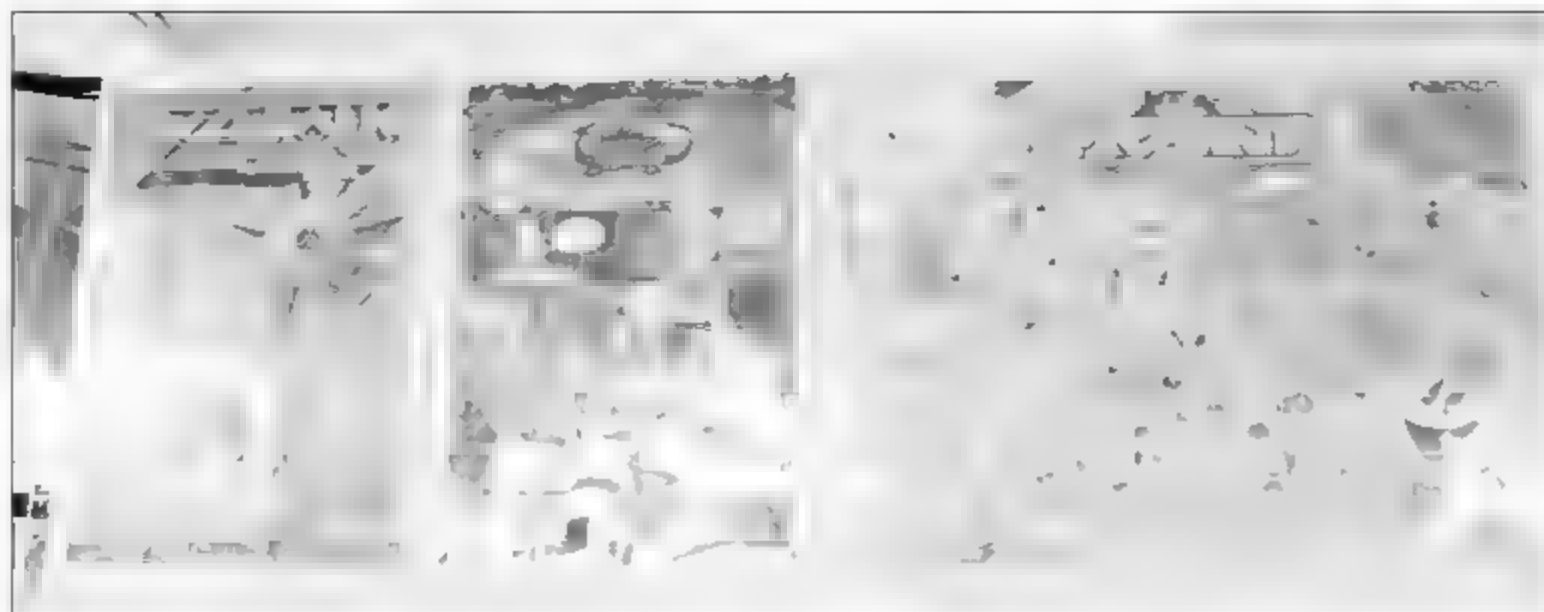
懐かしのタイトルだけでなく、新作タイトルのポスターも！ 店内はさながらゲームポスターの美術館！

まほーどうギャラリー

ゲーム愛あふれるまほーどう。その店内の模様をちょっとだけ紹介しちゃおう！



名作、傑作、カルトゲーム。博物館の名にふさわしく、さまざまなレトロゲームのポスターが店内を彩る



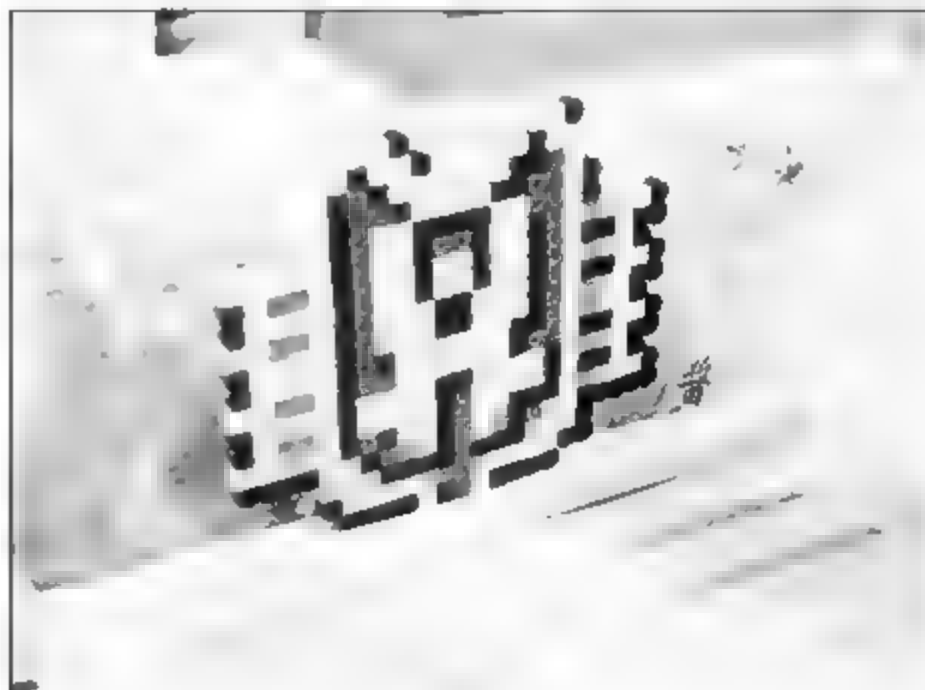
ナムコゲーの大判ポスターに思わず涙！ 80年代半ばのアーケードゲームを知るゲームファンなら、特別な感慨を抱くはず。ポスター群を通じて、若い世代もアーケードゲームが熱かった時代の空気を感ずることができるのがまほーどうの魅力のひとつだ

店長自慢のパチスロコレクション

中国店長自慢のパチスロコレクションも魅力のまほーどう。パチスロファンなら感涙の名機から、最新の台まで気軽に楽しむことができるぞ！



ゲームを題材にした台も。ここでパチスロ初体験してみてもいい？



ゲームファンの一部で熱いブームを巻き起こしているドット絵のビーズアートが、マホイベを盛り上げる！



1階はプライズマシンや音ゲー。エレメカが並ぶ。商店街にやってきた人たちが気軽に立ち寄れる明るい雰囲気がいね！

マホイベが生んだ素敵な出会い

新旧のアーケードゲームが並び、全国各地のゲームファンが出会ったマホイベ4周年だが、そのほかにも世代を超えたゲームとゲームファンの出会いのドラマもあった。この日、店内の盛り上がりに興味を引かれた地元の人たちがマホイベに飛び入り参加するというひと幕も。中でも、長崎県からの参加



上田君と一緒に来店した地元高校生のみなさん。初めて目にする迫力の2画面に、じっと見入っていたのが印象的。

初めて目にしたアーケード版『ダライアス』に興味を隠せない様子の上田君！

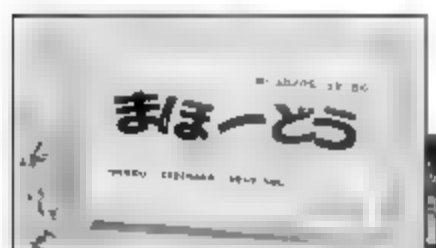


HMDさん自作の小型『ダライアス』筐体は、今回の目玉のひとつ！

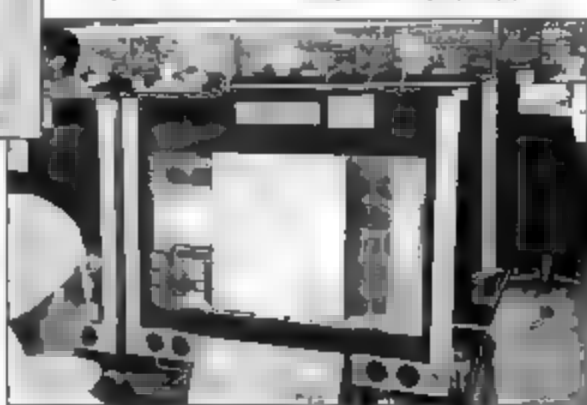
「シューティングゲームサイドVol.1」に登場したところ、先生もマホイベに参加！ 小型『ダライアス』に熱中していた



NESiCA 筐体もバリバリ稼動。温故知新でゲームを堪能する参加者たち



来場者にはマホイベ特製キーホルダーがプレゼントされた。前回の取材が縁で、「ゲームサイド」のロゴも一緒に掲載された。これもゲームで広がる、素敵な縁のひとつだ



者・HMDさんが持ち込んだ自作の小型『ダライアス』筐体を通じて、生まれて初めて三画面の『ダライアス』を目にしたという地元の高校2年生の上田幸村くんは、ちよつぱり興奮しつつプレイ開始。「この春にシューティングゲームの面白さに目覚めた」という彼にとって、たまたま遭遇したマホイベはかけがえのない夏休みの思い出になったはずだ。

そんなイベントの締めくくりで

は、マホイベ恒例のMVPプレイヤーを対象としたプレゼント抽選会や中国店長による挨拶が行われた。ゲームを通じて楽しいひと時を過ごした参加者たちは、またの再会を誓っておのおのまほーどうを後にした。なお、次回マホイベは2015年内に開催されるとのこと。来るものは拒まずのマホイベに、君もぜひ参加してみよう！



最後はみんなで記念撮影！ また来年、会いましょう。おつかれさま！



参加者全員そろっての閉会式。ゲームを遊び倒し、ゲームで盛り上がりまくった二日間も、名残惜しいけどこれでおしまい！

フランスのゲームイベント「Stunfest」レポート

日本人シューター勢 再びフランスの地へ!

フランスの“Stunfest”（スタンフェスト）で、今年も日本人トップシューターが妙技を披露する「わっしょい! in EUROPE」が開催! 彼らが体験した現地のシューティング文化とは?

Text & Report=大瀬子ヤエ(大瀬子屋) 取材協力=ジョン・ロジャース



本誌Vol.8に掲載した本連載では、フランス最大級のゲームイベント「Stunfest」(スタンフェスト)のステージに挑んだ日本人シューティングプレイヤーの奮闘ぶりをお届けした。あれから一年……。2014年5月2日〜4日、今年も同イベントで再び3人の日本人トップシューターが渡仏して現地のゲームファンを熱狂させた。今回の「海外STG事情」は、参加したプレイヤーの服部氏、SOF・WTN氏、SPS氏、プロモーション兼部下の応援(?)で同行した『バレットソウル』インフィニットバースト』プロデューサーのMAGES. 盛政樹氏、日仏をつなぐボランティアとして奔走したジョン・ロジャース氏の対談を通じて、Stunfest 2014参戦記をお伝えする。フランスのゲームファンが紡ぐシーンから、渡仏したプレイヤーは何を感じたか? 彼らの言葉から、ゲーム好き同士の国境を越えた愛情と熱意が伝わるはずだ。

STUNFEST

FESTIVAL DES CULTURES VIDEO: 10 JOURS

4 MAI 2014

RENNES



地元ではすっかりおなじみとなったイベント。フランスはもとより、近隣の国からもファンが集う

規模は年々拡大! フランスのゲームファンが作る ビデオゲームの祭典

フランスのゲームファン団体が主催するフランス最大級の“ゲームのお祭り”。フランスの学園都市、Rennes (レンヌ) で開催されており、古今東西のゲームにちなむさまざまなステージやブース出展がある。10周年を迎えた今年は大規模なホールに会場が移転。3日間の来場者数は前年比50%増の9000人を記録した。



Stunfest ホームページ
<http://www.stunfest.fr/>

Stunfest2014 超絶プレイに挑んだ 日本人プレイヤーたち

昨年大成功を収めた日本のトッププレイヤーによるシューティング実演。再び日本人プレイヤーを招聘するにあたり、ジョンをはじめとしたボランティアは、日本で見たスーパープレイの感動をフランスでも伝えたいとの思いで、新旧作からふさわしいタイトルとプレイヤーを選定したという。『ケツイ』の裏2周目クリア、『怒首領蜂』の火蜂撃破、『斑鳩』のトリックプレイ。その一線級プレイヤーが渡仏した。



Player **服部(くまちょむ)**

知る人ぞ知るダブルプレイ(ひとりで2P分を同時に操るプレイ)の達人。『斑鳩』のほか『雷電』シリーズ、『ギガウイング』での挑戦も有名。また、『ぶよぶよ』のトッププレイヤーでもあり、大会“Red Bull 5G”では2年連続ファイナリストにも名を連ねた

Player **SOF-WTN**

『怒首領蜂』のトップランカー。2002年に記録したタイプAによる748,414,350のスコアは今もなお全国1位(そして世界1位)の座に君臨している。また、『雷電ファイターズ2』『ブレイジングスター』でも2014年8月現在、全国1位のスコア記録を保持している



Player **SPS**

2014年8月現在、『ケツイ』タイプA、タイプBで表2周、裏2周それぞれの部門(計4部門)で全国1位の記録を持つ、職人とも言えるプレイヤーだが、株式会社MAGES 所属のゲーム開発者という顔も持つ。『パレットソウル』の盛政樹プロデューサーは上司

三者三様の胸中 渡仏までのいきさつ

「まずはみなさんが参戦された経緯をお話しいただけないですか？」

SPS 昨年12月頃に「わっしょい!」(※1)の協力者でもある、江古田のゲームセンター「Gameビエビせん」の店長さんからオフアを頂きました。

SOF-WTN(以下、WTN) 私は、昨年参加したClover-TACさんからですね。その時点では若干の迷いはあったのですが、当然行くしかないかなと(笑)。

服部 僕もえびせんの店長から。「フランスで『斑鳩』ダブルプレイの実演をしませんか?」という感じの電話がいきなり来た(笑)。

そして、今年はプレイヤーだけではなく、MAGES.の盛プロデューサーも同行されました。

盛政樹氏(以下、盛) 部下のSPSが、プライベートでフランスのイベントで招待されているとい

う話を聞いて、思わず「いいなあ」と(笑)。僕も何とか仕事として同行できるようにプロモーション計画を作って会社に提出したんですよ。でも、反応がなく、ダメかなと思ったんですが……。

シューティング作のプロデューサーとして、業務に絡めた渡仏をもくろんだと(笑)。

盛 渡仏直前に、弊社が制作しているニコニコ生放送の公式番組「電人☆ゲッチャー」の放送があったのですが、番組内でフランス行きの航空券を渡されるサプライズが起きたのです。提出した計画が本人の知らない間に進行していたんですね(笑)。

現地に着くまで期待と不安が入り混じっていたのでは?

SPS 不安の筆頭はやはり言葉。また、プレイ環境も不安でした。ちよっとしたことなんです、昨年でも2P側のスタートボタンが生きたままで、ふとした弾みで2P側が始まってしまったりとか、持参したレバーが取り付けできな

★本稿で掲載したハイスコアは「アルカディア」誌(KADOKAWA エンタブレイン)掲載のものに準拠しています。

※1「わっしょい!」 日本のトップシューティングプレイヤーによる最高峰のゲームプレイを、ライブで披露するイベント。2012年には「ゲームサマーフェスティバル」でも開催された。

かったりというトラブルがあったと聞きましたから。

服部 やはり私も心配事のほうが多かったですね。最大の心配は時差ボケ。プレイ内容に直結しますし、こればかりはコントロールできませんから。

WTN 私は海外渡航が初めてだから、観光にかなり期待が（笑）。
一同（爆笑）

WTN 引き受けた理由の7、8割がその期待でしたから！ 格安でヨーロッパ旅行ができるチャンスで「これは引き受けるしかないぞ」と（笑）。ただ、その対価として、きちんとしたゲームプレイを現地の人にお見せするという使命があるのですから、覚悟はしましたよ。『怒首領蜂』はもう何年もプレイしておらず、ハイスコアの更新も2002年のことでしたから、不安はありましたよ。

——フランス人がどこまでプレイを理解してくれるのかは、心配じやありませんでしたか？

SPS ええ。『ケツイ』について

は、プレイヤーはいるという話は聞いていましたが、どこまで知識を持っているのかは不明な状況でしたから。

WTN Stunfestはもともと格闘ゲームの大会から始まったイベントということもあり、シューティングのステージに集まった人も格ゲーが目的で来た人が多いんです。それでも、知らない世界に対して盛り上がってくれるのは、ヨーロッパならではの気風を感じましたね。

ジョン 雰囲気作りには解説の役割も大きいでしょうね。「とにかく詳しい解説を届ける」ことを目標にしていきましたから。

盛 でも、僕らはフランス語がわかりませんから、ちゃんと説明できているのかな？ という不安もあったりして、（笑）。

SPS 去年の実演プレイを動画で見たのですが、実況は常にハイテンションで純粋に楽しんでいる。これはこれでアリだなと思いました。シューティングはスリリング

Play Title 『怒首領蜂』 Played by **SOF-WTN**

1回目では達成できなかった全クリア（2周＋1面）に挑む。定番のタイプAを使用してこれぞ『怒首領蜂』という“模範的な戦い方”といったプレイを展開した。クライマックスの最終鬼畜兵器 蜂、火蜂戦は圧巻。

プレイの最終目標は、もちろん2周目のラストに待つ真のボス“火蜂”の撃破



〔プレイ動画URL〕 <http://youtu.be/facLIH-73Ek>



Play Title 『ケツイ ～絆地獄たち～』 Played by **SPS**

今でも現役でスコアアタックに挑むSPS氏の最新の攻略が堪能できるプレイ。2度の挑戦とも裏2周をクリア。ハイライトのエヴァッカニア・ドゥーム戦では、現地の実況が「ドゥームサマ（様）」を連呼！

裏2周突入の条件は、1Pプレイでノーミス＆ボム、かつスコア1億2000万点以上という超厳しいもの！



〔プレイ動画URL〕 <http://youtu.be/FxgAHrsQXr4>



でテクニカルな状況はわかりやすいですからね。

異国の地のイベントで 感じたゲームを遊ぶ喜び

SPS 『ケツイ』では、一発勝負で裏2周に入らなければいけないという厳しい条件でしたから、不安だらけでしたよ。過去の実演ではたまたま成功できたのですが、毎回うまくいくとも限りませんから。

盛 それは大丈夫。何せコンシューマ版『ケツイ』のスタッフですから、会社的に「SPSは裏2周目に入って当たり前前」という考え。給料に響くわけですし（笑）。

SPS 何がなんでもやらないと、現地での売上に響くという別のプレッシャーも。でも、そんなに簡単に出せることじゃないんですよ。もともとプライベートで出演していたはずなんです、おかしいですね（笑）。

服部 僕はこれまで練習してきたことを、そのままやればいいとい

う気持ちでした。自分の場合は、ダブルプレイのクリアが目標で、スコアの水準を問うものではなかった。まあ自分の中で高いスコアを出しつつ、できるだけオーディエンスにも受ける動きを取り入れつつプレイしました。

SPS 『怒首領蜂』と『ケツイ』は、パリのゲームセンターが基板を用意してくださって、前日に練習する機会があったのですが、服部さんは事前練習の機会が全くなかったんですよ。

服部 でも、本番は2回の挑戦とも無事クリアできて、ホッとした。

――反響はいかがでしたか？

服部 観客の反応が大きいはなかった。なので、プレイヤーの一人に「異次元過ぎて理解されなかったんじゃない？」と言われました（笑）。

盛 『斑鳩』はストーリー性があるゲーム。プレイ中も残機が少ない側を底うために、もう片方が弾消しのために犠牲になるという展開も普通に起こる。だからこそ、ダ

フランス人熱狂&総立ち！ ステージで披露した“職人”プレイ

プレイヤーは会期中にそれぞれ2回の実演を披露。彼らが現地で見せたプレイの動画は、QRコードおよびURLから見ることができる。



シューティング先進国、日本から来たプレイヤーの技にエキサイトする観客。クリア後はスタンディングオベーションが起こったほどだ



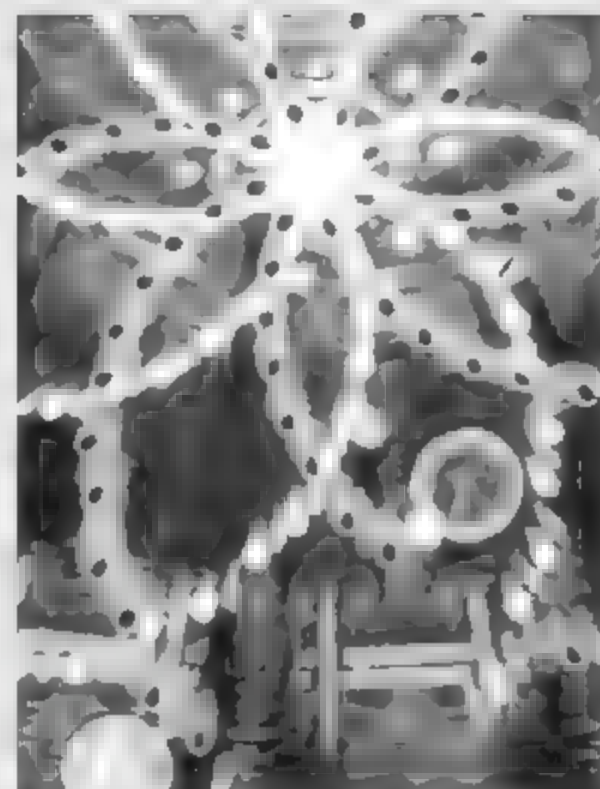
ダブルプレイで『斑鳩』に挑む服部氏。実演に使用したのはSteam版だ。なお、トレジャーはスポンサーとして本イベントに協力している



プレイ終了後のSOF-WTN氏が、観客に向けて感想を語る。現地の人々は遠路はるばる来たプレイヤーを最大級のリスペクトで迎えてくれた

Play Title 『斑鳩』(1人2Pプレイ) Played by 服部(くまちょむ)

通りすがりの人々をも釘付けにしたという1日目のプレイ。2機体を同時に操るにもかかわらず、的確なチェインコンボや、絶妙な位置取りで弾幕を吸収して難所を切り抜けるといったプレイは芸術の域。



「東洋の神秘」を見る思いなのだろうか？ 海外では異例の人気を誇るシューティングだという



〔プレイ動画URL〕 <http://youtu.be/2cfM3Nk7EVs>

ブルプレイは鑑賞するものとしても楽しいんですよ。

SPS さらに、ちゃんと魅せるプレイをしている。そのあたりも盛り上げの効果が高かったと思いますね。

WTN 『怒首領蜂』では2回目の挑戦で火蜂の撃破ができたのですが、1回目でクリアできなかったのが少し心残りです。でも、両日のプレイを合わせれば、見せたかったことがひととおり披露できたのでは？

盛 普段のプレイで火蜂を倒す確率はどれくらい？

WTN 確率でいうと、7、8割。余談ですが、初日は2、5までノーマスノーボムだったんですよ。そのままイケるかなと思ったら、直後にミスしてそのまま崩れていくように終わってしまったんです。後に帰国後に話を聞いたら、えびさんの店長がその2、5から配信を見始めたそうなんです。

服部 われわれの間ではえびさんの店長が真顔でゲームを見始める

と、ゲームが終わるというジンクスがあるんですよ（笑）。

WTN まあ、かなり緊張していて動きが硬かったのも、ヤバいなという気はしていました。しかし、それを差し引いても、過去の体験でそこまでノーマスノーボムで行っているのにクリアできなかったことはほとんどなかったのも、見えざる力が働いたとしか（笑）。

——会場全体の雰囲気はいかがでしたか？

SPS まるでコンサートホールみたいなおとろけでしたね。

服部 そう。第一印象は「ここでやるのか！」でした。

WTN ギッシリ詰めたら5000人くらい収容できる空間だったんじゃないでしょうか。

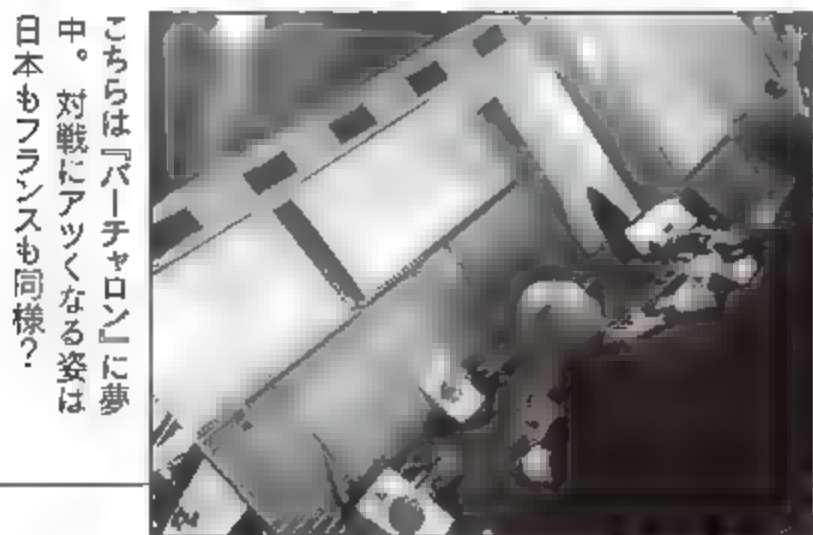
盛 格ゲーの大会やスーパープレイを見たいというお客さん以外にも、ひと昔前のゲームを遊びたいというお客さんも多くいて賑わっていました。全体的に「ゲームを楽しもう」という気持ちが伝わってくるんですね。日本人が忘れてい

Stunfest 2014 ギャラリー

会場の雰囲気が伝わる写真を一挙公開しよう。マニアから子どもまで、あらゆるゲームファンがこのイベントの主役なのだ。



アストロシティ筐体が並ぶアーケードコーナー。個人コレクターの所有物とか



こちらは『バーチャロン』に夢中。対戦にアツくなる姿は日本もフランスも同様？

フランス人のアーケード魂！ 手作りのゲーム博物館

フランス滞在の初日には現地のゲームファンが歓迎会を開いてくれた。会場はまるで倉庫のような外観の建物。ここは現地のアーケードマニアが作った手作りのゲームセンターなのだとか。貴重なクラシック筐体から『グライアスパーAC』のような近年作までギッシリ設置されており、まるで博物館といった雰囲気。ゲームセンター文化が今や途絶えてしまったフランスで、ファンのアーケード魂がこの空間を作り上げたのだ（※）。



サプライズで開かれた日仏ゲームファンの交流。歓迎会には30人近くに及ぶ現地のゲーム好きが集まった



※詳細は運営団体の「COIN-OP LEGACY」のHPからチェックできる
<http://coinoplegacy.com/>

た「ゲームを純粹に楽しむ」姿勢を感じられて、少し懐かしい気持ちになりましたね。

服部 そうなんですよね。女性も子どもも普通に楽しんでいて、決してマニアのための集まりというムードではないんですよ。

WTN 空間に出向いてみんなが楽しむ。日本で言うところの夏祭りみたいですね。

アマチュアの主催という点も雰囲気に関連してるのかも？

服部 そう。出展者は自分のコレクションを並べていますしね。

盛 僕は羨ましかった。数年前に行った台湾のゲームセンターは、カップルや親子連れのお客さんで賑わっていました。映画館に併設されたゲームセンターなんですけど、これがまさに20年前の日本のゲームセンターという感じだったんです。みんながそこでしか体験できないことを楽しんでいる。Stunfestもそんな感覚なんです。

——これが日本のゲームイベントだと、まず企業ブースがあつて

……となりますからね。

盛 ビジネス的な話が優先してしまってますよ。

ジョン 会場ではあらゆるゲームファンがゲームを持ち寄って、だれでも楽しめるようになっていました。シューティングゲームも同様。シューティング好きとして嬉しかったのは、普段はシューティングゲームに全く触れる機会がない人も、ひとつのゲーム分野として楽しんでいたこと。きっと大きな発見があったと思うんですよ。

日仏シューター事情の違いと 共に目指すべき未来

——現地のシューターとの交流はありましたか？

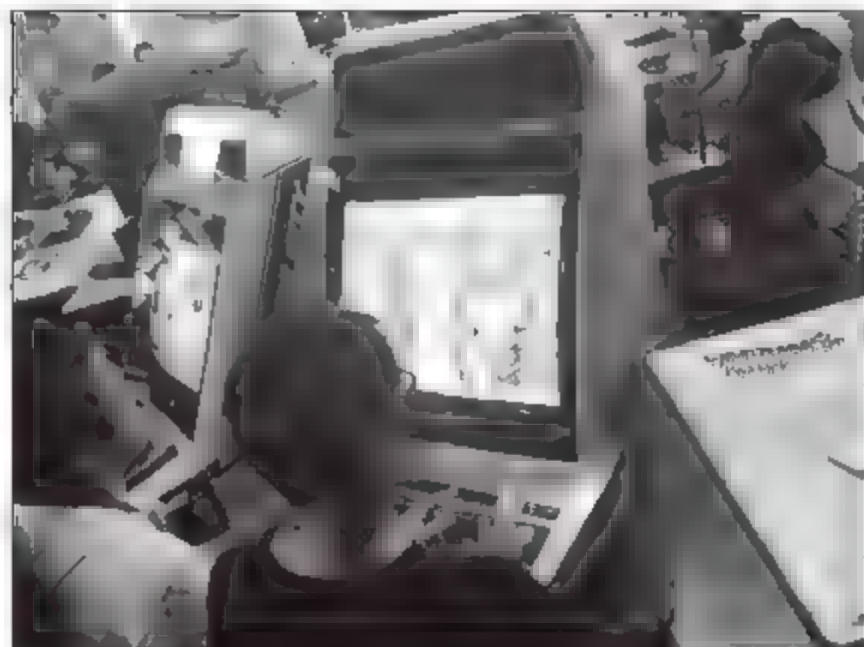
WTN たくさん話しかけられましたね。

盛 しかし、驚いたのがWTNさんが『グレート魔法大作戦』のプレイヤーでもあることを知っていた現地の人がいたこと。どうやって知ったんでしょうか？

WTN 真相はわかりませんが、



服部氏、SPS氏は『ぶよぶよ通』『ぶよぶよテトリス』のステージにも出演。『ぶよぶよ』界でも有名人なのだ



マジカルドロップ3という通好み(?)のゲームも。気分はまるで90年代



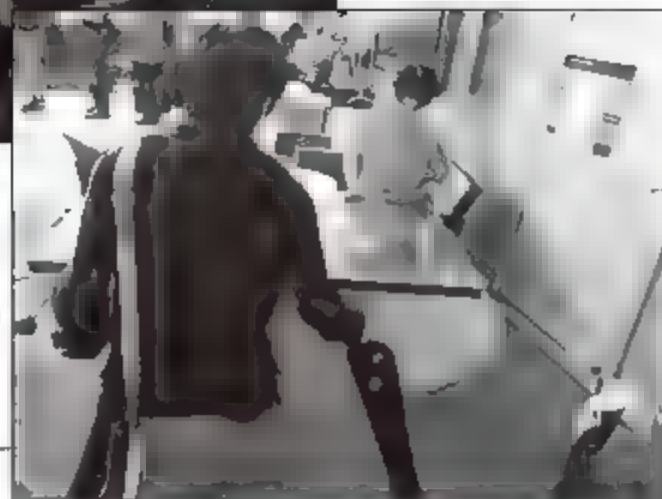
未知のゲームとの出会いの場でもあるこのイベント。生まれる前のアーケードゲームに少年が挑戦！「プレイの喜び」は世代を超えて広がる



レトロコンソール機やPCの展示もあり、中には日本ではまず見ない珍品も



■示されているのはビデオゲームばかりではない。年季の入ったアナログゲームの出展も



「アルカディア」誌のハイスコアで掲載されたことがあるので読んで知ったか、あるいはマチュウが教えたかのどちらかなのかな？

盛 しかも、すぐにその場で基板が用意できることもすごい話なんです(笑)。このように、現地のプレイヤーから「このゲームをプレイしてほしい」というリクエストはたくさんありましたね。

SPS シューティングのスーパードレイを見る目的で来場したコアなファンは、積極的に話しかけてくれましたよ。話題はゲームの攻略法やテクニックについての相談や質問でした。このモチベーションの高さは、最近の日本ではあまり見ないものですね。

服部 ほかに面白いと思ったのは、観客の拍手。日本の場合は誰かが拍手をしないとみんなしないけれど、フランスでは拍手をしようとしたらすでに誰かが拍手をしている(笑)。だから、拍手のタイミングも一斉。

WTN だから、見ているところ

が違うのかもしれませんが。ゲームのうまい、下手ではない部分を楽しんでいる。

SPS 現地の人はスーパードレイを直で見るという経験が少ないと思うんです。だからこそ、積極的に話しかけたりしてくれるんでしょうね。ローカルな仲間内で共有するしかない、というところはインターネットが普及する前の日本に近いのかもしれませんが。パターンだけを覚えるならば、動画は役立つものなのですが、どういう意図でそれをやっているのかまでは伝わらないんですよ。

服部 やはり生の情報は聞かないとわからない。それができる日本と、できない海外という環境の差を感じましたね。

——Stunfestに集まるファンを見ると日本のゲームが好きでたまらないという熱量が伝わりますよね。

服部 特にシューティングに関しては、飢えているというのは前提としてあるんでしょう。

盛 アークードゲームの基板を手

に入れるために、高額な飛行機チケットを手に入れて、秋葉原の基板屋に向いて……という苦勞をしているらしいんですよ。そもそも、日本と比べれば上級プレイヤーは極めて少ないですから、それは地元からプレイヤーが来ていたらいろいろと聞きたくなるのは当然(笑)。その飢えが爆発しているのでしょう。

——この熱量の高さこそがシューティングの未来を考えるヒントになりそうですね。

盛 ゲーム制作者の立場から考えると、難しい話でもあります。まず、現状把握として、現在の形のシューティングが、ゲームの市場にマッチしにくくなっていることは理解しなくてはなりません。ゲームプレイヤー層のマジョリティ(多数派)は、シューティングとは違う分野のゲームを楽しんでいますから。その現状を踏まえて進化や変化は必要ですし、当然、作り手としても考えてはいるんですよ。でも、逆に、シューティング



PS3版『ケツイ』無事(?)完売!

盛氏は会場でフランスのゲームファンに向けたプロモーション活動を展開。会社から渡仏の条件として「帰りの飛行機のチケット代を現地で稼ぐこと」という使命を与えられ、PS3『ケツイ〜絆地獄たち〜EXTRA』を部下のSPS氏と共に手売りで販売(!)。実演プレイの効果もあって、見事に完売した。また、Xbox 360の最新作『パレットソウル - インフィニットパースト -』の試遊ブースも大好評で、シューティングファンとの交流に未来への手応えを感じたという。



年々規模が広がるスタンフェスト。地元紙も盛況を伝えた。スーパープレイのステージは最大で約2000人が集まったという



集合写真は、左から順番にマチュー（ステージ担当）、SPS、Prometheus（「わっしょいinヨーロッパ」主催者）、服部、フランク（筐体担当）、SOF-WTN、盛、ジョン（敬称略）

ならこうあるべき」というプレイヤー心理もあるんです。シューティングゲームを作るプロデューサーの立場としては、今まで続いていたものに対して、どれだけ変えていいものかを自問自答しながら続けていましたが、どこかではユーザーもメーカーも含めて「新しいもの」を受け入れることも必要かと思っています。今後は、ある種の柔軟性が作る側にも遊ぶ側にも必要なでしょう。

SPS 新しいプレイヤーが増えることこそシューティングの未来には大事なことですからね。

開発者としては、大きなジレ

ンマがそこに存在しますね。

盛 そこで、シューティングを国内だけでなく海外でも展開していきたいんですよ。制作側も海外を対象に含めると規模感の大きな挑戦もできるメリットがあります。フランスを見ていて、日本との違いは、トレンドの伝播が日本と比較して若干遅れているのかな、と感じました。

ジョン これには特殊な事情も影響しています。PS2が現役で、日本で弾幕系シューティングの全盛期だったゼロ年代中頃、当時のシューティングゲームは海外版が作られなかったんです。次世代機

になってようやく世界向けのリリースが始まったのですが、その時点でこれまで蓄積されていたコアファンの鬱憤が爆発して一気にユーザー同士のコミュニティが生まれました。まさに伝播の「時間差」ですね。

——渡仏を終えた今、印象に残っていることはありますか？

服部 昔、自分がシューティングゲームを遊び始めてゲームに対する知識が乏しかった頃と同じ気持ちで、会場みなさんがシューティングゲームに触れているんだな、ということを実感しました。

WTN ゲームの熟練度合いから言うと、ゲームをプレイしている最も心がときめいている瞬間であることがわかるんですよ。

SPS 私も、みんながゲームを純粹に楽しんでいる姿が印象的でした。

盛 そして、もうひとつ。「ゲームがうまいことが評価される」ということはステキなことなんだなあとあらためて思いましたね。

海外と日本をつなぐ 日本カルチャーSNS 「Akiba MMO」



“Akiba MMO”とは、スタンフェストのスタッフ有志によって開設されたSNS。これまでありそうでなかった、日本と海外のゲームファンの交流を橋渡しする場なのだ。日本語、英語の相互翻訳に対応しているのがポイント。今回取材に協力してくれた3人のプレイヤーも、世界規模でシューターどうしの親睦を実現するこのSNSに期待を寄せているという。参加は誰でも可能なので、ぜひ以下のURLから登録をしてみよう。

〔Akiba MMOホームページ〕 <https://www.akibammo.com/>



部屋をゲーセンに

[それぞれの基板道]

Text=編集部

自宅でゲーセン風ライフを楽しんでいるゲーマー垂涎の部屋を紹介する本コーナー。今回は、それぞれ独自のテーマでゲーム部屋を構築して楽しんでいる、二人の達人が登場だ!

「オーディオ兼ゲーム部屋達人」 神奈川県 くされももんがさん

——デカイスピーカー! オーディオ機器の数々! ひとり目の達人はオーディオの趣味とあわせてゲーム音楽の鑑賞環境を追求した部屋を作った、くされももんがさん(通称、くさもんさん)。まずは所有している基板で、お気に入りのゲーム・ベスト3を、教えてください。

くさもん 『雷電II』『怒首領蜂』『グラディウスIII 伝説から神話へ』です。

——このオーディオ兼ゲーム部屋の広さは?

くさもん 木造洋室8畳です。ベッド・書斎・ゲーム機置き場等は別にありますので、この部屋に置いてあるのはAV機器関連以外であれば本棚2つとPCくらいです。その本棚もオーディオ的音響を考慮して自作したものです。

——これほどの機材をそろえてプレイして最も感動したゲーム音楽を教えてください!

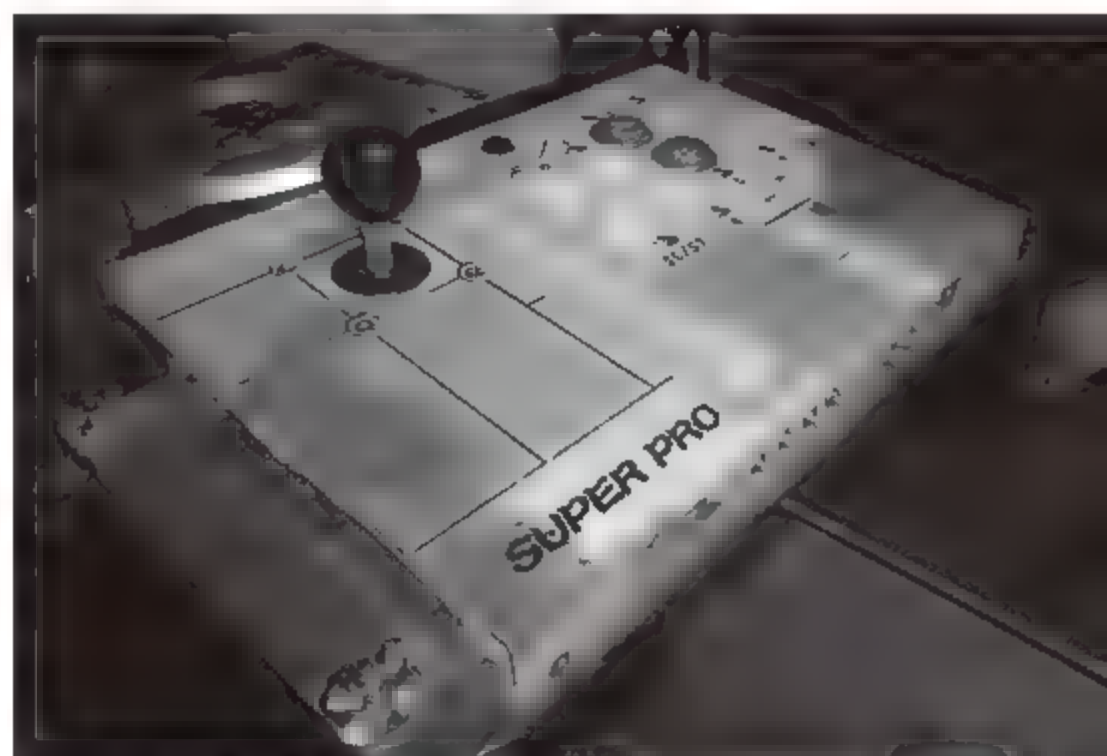
くさもん ひとつだけとなりますと難しいご質問ですね(笑)。アーケードのシューティングゲームなら『Gダライアス』とさせていただきます。理由は、ZUNTATAの定評ある曲作りに加え、モノラルのまま稼働させているゲーセンが多い中、自宅だとステレオにできることと、騒音だらけのゲーセンでの稼働を度外視したような細かな音づくりであること。ラスボスの曲「Adam」の冒頭の音が零れ落ちるような感覚は鳥肌が立ちます。

——ゲームの音楽風景に旅立てる部屋ですね!

※「くさもんのブログ」

<http://ameblo.jp/kusamon/>

【モニタ】EENO ES2333「ゲーム用モデルなためか遅延もなく快適! スタンドはエルゴトロニ製で縦画面時は左右どちらにも楽に回転できます。車のジャッキをスタンドにして角度を調整できるようにしたブラウン管もあります」



【コントロールBox】シグマ電子AV3000+Σ8000TB(ももんがカスタム)「所有する各家庭用ゲーム機やPCでも使用できるようにとか、シンクロ連射装置付けたりとか、ボタン配置を変えるためのスイッチを取り付けたりとか、レバーシャフトの長さ変えたりとか…なんちゃって改造をいろいろと。最近の改造での当りは、レバーに振動を吸収しやすい特殊合金(M2052/D2052)を組み込んで、操作感触を若干上げられたこと。使用時は、モニタが載っているブロックにネジ固定するため、どんなに激しく操作をしても動くことはありません」



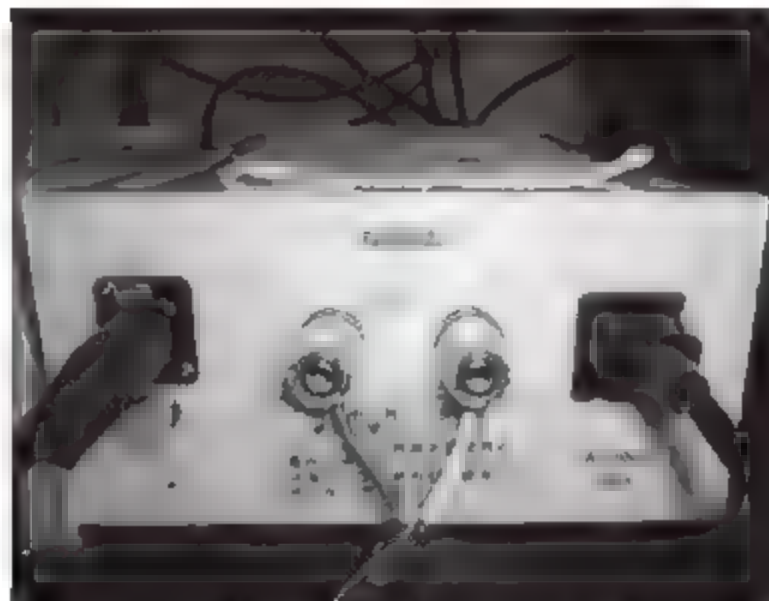


くさもんさんの オーディオ部屋 〇〇 解説 〇〇

【自作ラック】「一部のオーディオ機器や、マイコンソフト製を中心とした各種映像変換機がごちゃごちゃと。重量約70kg。15mm厚ラワン合板を3枚張り合わせたウォールナットニス塗装。右ページのモニタ台も同じ素材の自作です」



【D/Aコンバータ】AIT LABO ES9018デュアル搭載DAC「話題になったES9018を2枚搭載。キットなので自分で組み立てました。オプションはほぼ全て搭載していますが、中でも「リアルタイムDSD変換機能」はCDもゲームサウンドもグッとリアルになりお気に入りです♪ デザインが無骨すぎるので、風神雷神の金箔シールを貼ったら見事に格好悪くなり大後悔中…」



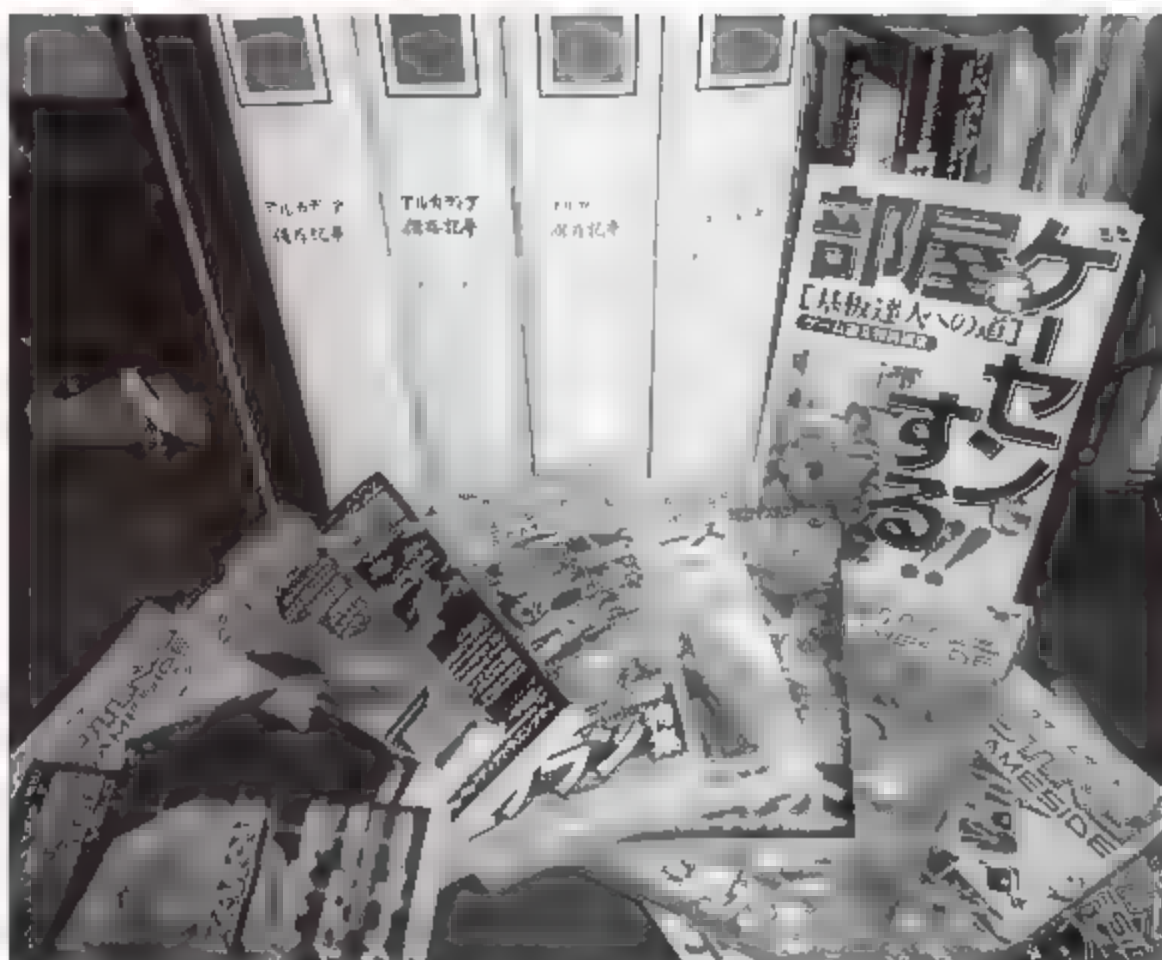
【パッシブプリアンプ (アッテネータ)】Dentec UA-J1 (2台)「飾り気のない音が気に入っています♪ DACからパワーアンプまでをRCAからXLRに変えたため、実質4ch分必要になってしまい、2台並べて使用しています。ボリューム調整も左右それぞれで行わなくてはいいませんが、思ったよりは面倒ではないです。音質向上を狙って、ツマミを軽量のものに替えたのですが、見た目が一気に貧相に… (泣)」



【パワーアンプ】エルサウンド EPM-30inv (4台)「右の高域、低域、左の高域、低域と、4台構成で使用しています。力感はいまいちですがクセの無い音で、アナログアンプなのに超省エネ! 夏場に触っても殆ど熱を感じません。特注で、筐体の素材を振動対策に有利とされる人工大理石にしてもらいました。また、同じく特注で電源部にはA&RラボのCPMを組み込んでもらっています (いわゆる出川電源)」



【スピーカー】DIATONE 2S-3003「三菱電機とNHKの共同開発品で、今でも一部のNHKスタジオで使われているようです。アナウンサーなど人の声を特に正確に再生し、ゲームサウンド的にもこれはつれいすね♪ ウーファのエッジをセム革に張り替えたリトゥイーター周りの革を貼り増したりなどの各種改造をしています。もう修理できない機種なので、予備機を数台確保しています」



【所有書籍の一部】「ゲセン専門のアルカディアと本誌シューティングゲームサイドは創刊から毎号買っており、前者は必要な記事のみファイリングして残しています。本コーナー名の元ネタになった書籍もあります (笑)。基板達人たちのお部屋紹介は大変参考になりました」



「80年代ゲーセン部屋達人」 新潟県 ★ヒジヤン★ さん

——筐体がずらり！ 畳がなければ本物のゲーセンと間違えそうな素敵ゲーム部屋を実現している達人が登場だ。基板デビューはいつ頃？

★ヒジヤン★ 中学生の頃、自転車を漕いで隣のゲーセンまで行って遊ぶほど大好きだった『源平討魔伝』の基板が欲しくて、今から約20年前に『源平』の基板とコントロールボックスを購入しました。しかしコントロールボックスでのプレイに満足できず、しばらくして基板屋からテーブル筐体を購入し、基板を筐体で遊ぶという「本物の環境」を手に入れました。続いてゲーセンからもテーブル筐体を購入し、それぞれ縦画面と横画面に使い分け、ミニキュートも購入しました。2000年代に入りヤフオクで気軽に筐体を買えるようになってからは購入ペースが早まり、現在テーブル筐体や駄菓子屋筐体など、合計60台以上の筐体と約100枚の基板を所有しています。

——ブログでは筐体修理エピソードの数々を紹介されています。まるでドキュメンタリーですね。

★ヒジヤン★ ゲームで遊ぶのはもちろん、筐体のレストアも好きで、コンパネなどの擦り傷は「筐体がゲーセンで長年人々を楽しませてきたことを物語る貴重な証」と捉え、傷や錆を極力活かしてオリジナルを尊重するようなレストアを心掛けています。数が多いため筐体のほとんどは倉庫に押し固めて保管していましたが、遠方の友人が訪ねて来ることをきっかけに、最近約六畳間の自室にお気に入りの筐体を並べて部屋をゲーセンにしました。現在12台の筐体と3台の両替機とガチャガチャを1台並べています。部屋のあちこち

★ヒジヤン★さんの 筐体の活用法

【お気に入り筐体ベスト1】
タイトー純正スペースインベーダーテーブル筐体
「今年の春、旭川市の公園内の売店が閉店することになり、筐体の引き取り手を探しているという情報を「Twitter」で知り、店主と交渉の上、廃棄処分直前だった3台の筐体を引き取った。テーブル筐体は『スペースインベーダー』の純正筐体だったので、『スペースインベーダー』の純正基板と純正インストに入れ替えて復元させた。天板に貼ってある注意書きは、旭川時代を物語る痕跡として、あえてそのまま残した」
写真は7月に開催した「無料ゲーセンインベーダーハウス」で撮影



7月に13台の筐体をスーパーマーケットに持ち込んで行った「無料ゲーセンインベーダーハウス」の様子。「ゲームのラインナップはスーパーマーケットが建つ以前、その土地に存在したゲームセンターに設置してあったゲームを選んだところ、当時そのゲームセンターに通っていた方々と出会い、昔話に花が咲いた」





【お気に入り筐体ベスト2】

ナムココンソレット18筐体（写真右端）

「10年近く前にヤフオクで購入。高校時代に通ったナムコ直営店で『ベラボーマン』や『ワルキューレの伝説』などを遊んだ思い出の筐体。ヘッドフォン端子がある上、筐体内部にはシステムIの基板をステレオ出力できる「ネクター」が完備されているので、『スプラッターハウス』や『バックマニア』など、システムIのゲームで遊ぶ時に使用している。さらにナムコ純正テーブル筐体を並べてナムコ筐体コーナーに。80年代後半のナムコ直営店をイメージ。主にナムコのゲームを入れて遊んでいる」

【お気に入り筐体ベスト3】

任天堂ミニアップライト筐体（左から2台目）

「数年前にヤフオクで購入。モニターも中に入っていた『スプリング』（オルカ）の基板も故障していた。筐体背面に任天堂のプレートがあり、筐体内部の痕跡から元々は『スペースランチャー』（任天堂）の筐体だったらしい。モニターの取り付け方法が特殊で、モニター交換に手間取った分、レストアを終えた時の感動もひとしおだった。そしてアップライト筐体を並べて、駄菓子屋筐体コーナーに。近所に存在した駄菓子屋をイメージ。コープケースを椅子として使用していた様子も忠実に再現」



【テーブル筐体コーナー】

「手前の筐体はテーブル筐体の利点を活かし、1P側にはトラックボールを、2P側には『アルカノイド』のコンパネを取り付け、両サイドで異なる特殊コンパネのゲームがプレイできるようにしてある」



【ミニキュートと両替機】

「1996年頃、一部の基板屋から新品のミニキュートが販売された時に25000円で購入したもの。両替機はゲーセン感を出す飾りとして置いてあるが実働する」

から鳴り響く、いろんなゲームのBGMに包み込まれると、気分はまさにゲーセンそのものです。——収集活動にかける思いをお聞かせください。

★ヒジヤン★ 筐体収集のポリシーは「80年代のゲーセンを再現する」です。部屋に古い筐体を並べたので、ある程度の満足感を得ることができましたが、「集めた筐体を活用して、より多くの人々に楽しんでもらいたい」という気持ちが湧いてきました。ゲームを自分で遊ぶよりも「レトロゲームを楽しんでいる人の姿を見る方が好き」であり、「80年代のゲーセンを蘇らせたい!」と思ったのです。今年の3月に地元のボランティア団体が主催する親子向けイベントに、テーブル筐体など10台ほどをフリープレイとして持ち込んだところ、子どもには目新しく、大人には懐かしく映るテーブル筐体が大好評でした。そして「全日本テーブル筐体愛好会」という名前で活動を始め、7月にはスーパーマーケットのスペースを借りて「無料ゲーセンインベーダーハウス」と銘打ち、単独イベントを開催したところ、ブログやTwitterで告知を見た方々が県内外から集まり、大変好評を得ました。ブラウン管モニターは古いので故障も多く、扱い方を間違えると感電の恐れもありますが、丸みを帯びた画面からは楽しさと共に懐かしさも感じるできるので、いつまでもテーブル筐体の人々を楽しませられるよう、今後も活動が続けて行くつもりです。11月8、9日にも無料ゲーセンのイベントを開催する予定です。詳細は下記のブログにて更新する予定です。

※「テーブル筐体な日々」

<http://bz504178zb.blog.fc2.com>



ついに今月、3大ハードがそろい踏みで期待が高鳴る。でも毎度のことだけど頼むから現行全ハードに共通してつなげて使えるスティックが欲しいと、天を仰ぐのでした。

シューター
楽園の住人



山本：本誌編集長。おや、デザイナーみどり女史の姿が見えないぞ!? ……というのもこれで2回目なのだけど、姿が見えない理由のヒントは「ロールプレイングゲームサイドVol.1」の中に隠しておいたので探してみてね。

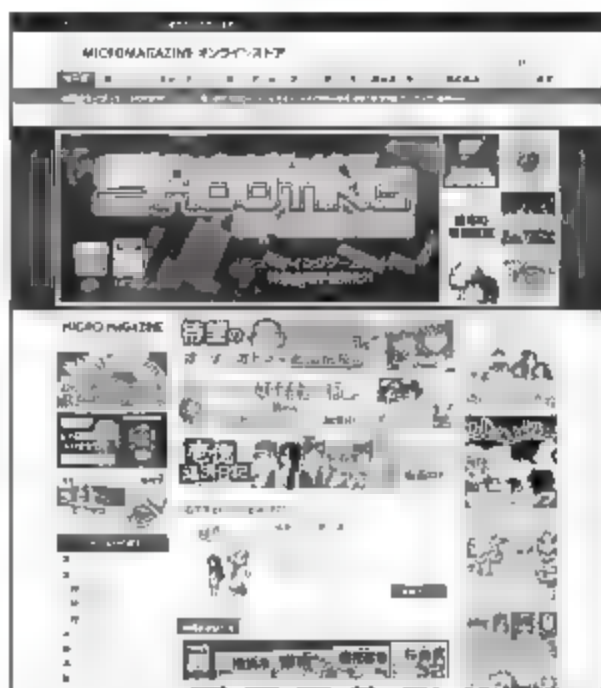
山 前号は待望の『R-TYPE』特集といついで、熱い反響をいただきました！
A Kiroさんの描くR-9が見られるとは思ってなくて！ とても嬉しかったです。
 (大阪府/九堂隼雄)
山 僕も感激で涙が拡散波動砲でした……。
石 崎さんといい石田さんといい、なぜ今まで話題にならなかったのか不思議。
 (東京都/カツオ)

山 初代1面BGMのイントロが後付けというのはビックリでしたね……！
今 号を読んだあとナムコ直営店で『マッハストーム』を遊んできました！ あまりにも未来を感じさせる作りに変な声が出ましたよ。
 (東京都/ミラクル・レフティ)
山 未来を感じるのがナムコイズム。『マッハストーム』は特に未来を感じたね。楽なプレイでも大迫力！
シ ユーティンクに限ったことじゃないですが、増税でゲーセンはどうなっちゃうんでしょうね。
 (千葉/やまひで)
山 増税にあわせて閉店してしまった店も確かにありますね。個人的には1クレジット200円に値上げでもいいから店に通いたい。電子マネー化もうまく動けばいいなあ……。
ゲ ームを泉に落としてしまい、泉の精が出てきて『貴方が落としたのはこの普通のカートリッジですか？ それとも銀の？ それともゴールドカートリッジですか？』と言われたら素直に答えますか？ ファミコン限定でお願いします。
 (埼玉県/いち)
山 ゲームを水没させた時点で悔やんでくずおれて膝をつくだろうね……。でも世の中にはガスでゲームを焼いて怒られたアイドルもいるって近所の公園の野良猫が言ってた。

新 潟県長岡市新組町の国道8号と新幹線が交わるあたりに「スターフィールド」というゲーセンがございます。
 (新潟県/ペペンがペンゴ)
山 地上ハッチをミソで壊せる地帯なわけだね。『沙羅曼蛇』4面のBGMいいよね。
同 人エロシュー『APPROFORCE』がけっこうちゃんとできてる……
 (秋田県/LKM)
山 初めて聞くタイトルだな(ネットで検索)こ、これは18禁……家族の前では遊べない。
最 近何の気なしに思い出のファミコン『ラディウス』をプレイ。1面もクリア出来ずに玉砕。ふと部屋の鏡に目をやると、古ぼけた自分の顔が映ってました。
 (群馬県/けれどそ)
山 難易度がナチユラルにハードに上がったようなら、もう一度攻略を楽しむフラグ！
日 本物産のゲームタイトルがハムスターに移った(?)とのこと。これはインタビュをしてほしいと思います。
 (愛知県/松平やな)
山 今回の「テラクレスタ特集」はいかがでしたか？ さて、次のゲームサイドの発売は今冬以降の予定です。詳細は公式サイトや公式ツイッターでの発売告知をお待ちください。



BOOK WALKER
「ゲームサイド」シリーズの電子版が「BOOK
☆WALKER」で購入できます。PCやスマホ
からアクセスしてご利用ください。「BOOK
WALKER」と検索!!



MICRO MAGAZINE オンラインストア
<http://micromagazine.net/shop/>
「ゲームサイド」シリーズなど、マイクロマガ
ジン社発行物の電子版(PDF)を販売
中! お買い得な「製本版+電子版セット」
も各号数量限定販売!

電子版も好評発売中!

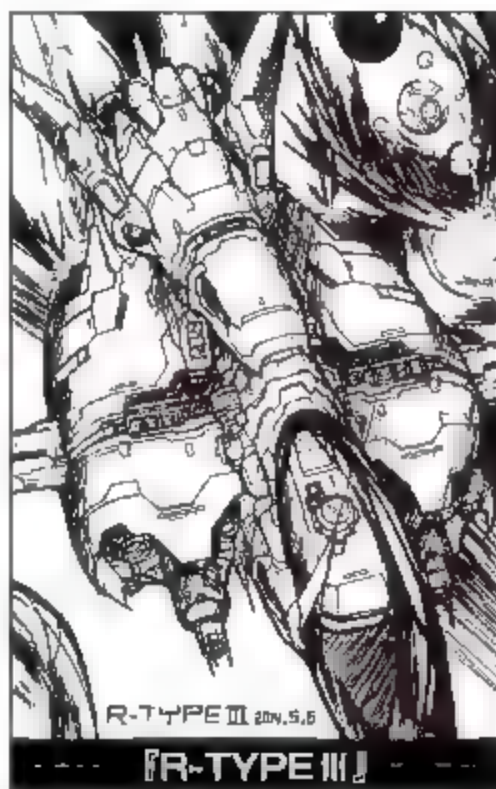
紙の本よりも安くお得な電子版で発売中!



【愛媛県/煮モノ】SITER SKAIN 製
同人シューティング。これはクチ
ミで知ってプレイした!



【佐賀県/的野秀紀】暗黒騎士ヴ
ォーグ。斬り攻撃重視で、横ニューで
接近戦! 彩京は最強!



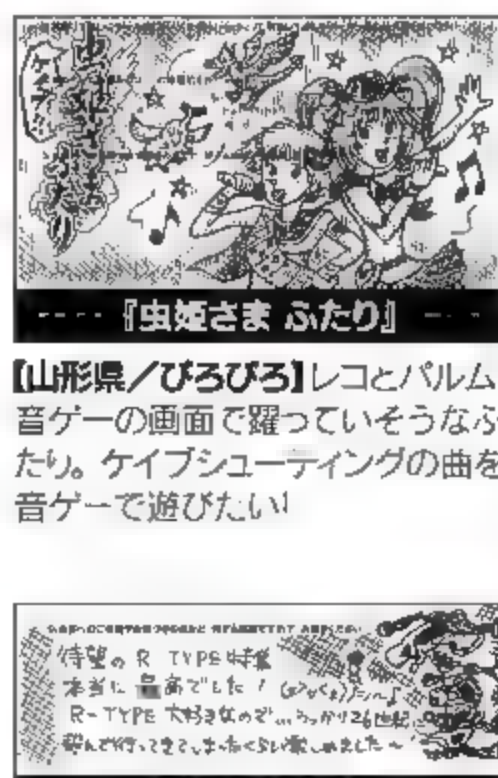
【山口県/TEN HEAD】R-90が
バイト職減に飛ぶ! パーチャルコ
ンソール再配信しないかなあ……。



【奈良県/テツミン】オ バ クロ
ックモードで髪がロングのT2。レ
ッツ捕鯨! -Hello- 31337!



【福島県/ブレバスタ】スケ番女
子高生ノックが飛ぶ! たった数バ
ットの白く見える何かがロマン。



【山形県/びろびろ】レコとパレルム。
音ゲーの画面で躍っていそうなふ
たり。ケイブシューティングの曲を
音ゲーで遊びたい!

編集部Twitter、更新中!! @gameside

ほぼ毎日更新中!! 無料
のミニブログTwitterの編
集部公式アカウントです。
ゲームの話題や日常のつ
ぶやきが満載。Twitterに
利用登録をしていない方
でも、編集部の発言は誰
でも自由に閲覧できます。
お気軽にご覧ください!



おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、
郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係
Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>

■バックナンバーを買ったらシリーズ特集なのに失敗作だけ載せてない特集があった。嫌いな作品やメーカーの黒歴史だ
け載せないで無かったことにするのは歴史を歪める冒涇だ。編集部に失望した。ふざけるな! (東京都/broken VI)
山 特定作品だけメカから掲載許諾が得られない場合、載せたくても泣く泣く諦めざるを得ませんでした。すいません。

【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。

●お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本誌の名前と号数(例:シューティングゲームサイドVol.〇)」「購入したい冊数」「お客様の住所 氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



シューティングゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1280円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。シューティングゲーム関連記事を大幅加筆収録●ナムコ・アーケードSTG特集、「ナスカの地上絵」誕生秘話●グラディウスの宇宙07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



シューティングゲームサイド Vol.9

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-455-1 A5判・1300円+税

●R-TYPE特集、Akio描き下ろし、石崎正人&石田雅彦インタビュー●マンハーストーム●ゲセンファノ〜ブラスベンゴ!〜●鋼鉄帝国 STEEL EMPIRE●機光のランツェ●Karous-The Beast Of Re Eden,k.h.d.n.●機械種子●アスタブリード



シューティングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1200円+税

●ダライアスバーストAC●ライジング エイティングSTGの軌跡●ハードソンSTG キャプテン戦士の記憶、高橋名人インタビュー●同人STG座談会●スペースインベーダー インフィニティゾーン●ゲーム音楽 ベイシススケイプ●アストロトランパー



アクションゲームサイド Vol.A

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1300円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマンシリーズ特集、有賀ヒロシインタビュー 再録&イラスト再録●ナムコ・アーケードアクション特集●アクションゲーム名作選●イラスト再録 井上厚哉、KEI、ササモ、シガタケ、鈴木康士●セカ道



シューティングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1300円+税

●グラディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トーク 3 誌上再録●星霜鋼機ストフニア●まもるくんは呪われてしまった!〜冥界活劇ワイド版〜●ZUNTATAシューティング音楽史●SNKシューティングの記憶●ゲーム音楽 藤田晴美



アクションゲームサイド Vol.B

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1200円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城トフキエフ シリズ特集●今こそ語れ! メガドライブ●ゲームヒロイングラフィティ●マドゥラの賢&トモちゃん●死霊戦線●フォーセイト アムール●ニンテンドーDSで遊ぶゲーム&ウォッチ



シューティングゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1300円+税

●ギャラガ30周年とJGSF構想●魔女っ子シューティング特集●爆烈軍団レネゲート●スターフォックス64 3D●ステイルダイバ●ダライアスバースト ACEX●エスカトス●星霜鋼機ストラニオ●ゲーム音楽 k.h.d.n.●ゲーム音楽 古川もとあき



アクションゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1200円+税

●ワルキューレの冒険・伝説・栄光、川田宏幸インタビュー●マリオブラザーズシリーズ●機装鋼兵カンパウントEX●閃乱カグラ Burst・紅蓮の少女達●A-MULANA(ラ・ムラナ)●ロードオブプリンセス●星鬼 SUMONI



シューティングゲームサイド Vol.4

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1300円+税

●東亜プラン特集、上村建也&弓削雅稔インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●PixelJunk サイドスクローラー●虫姫さま(iOS版)●PLAYISM●ゲーム音楽 慶野由利子●ゲーム音楽 葉山宏治



アクションゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1200円+税

●メタルギア シリーズ特集、メタルギア ライジング●ドラゴンスクワッド●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●さよなら海腹川背 近藤敦信インタビュー●ひなのふわふわトリウム ですよ☆インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.5

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1300円+税

●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●Sine Mora●ヴァルヘリオ●iOSシューティング入門●ワイルドガンズ 開発秘話●オーバ・ホライズン 開発秘話●ゲーム音楽 慶野由利子●ゲーム音楽 国本剛章



アクションゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-443-8 A5判・1238円+税

●メタルスラッグ シリーズ特集●地球防衛軍 シリーズ小特集●ジャレコの名基板「メガシステム1」の時代●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●スチームワールドティグ●アルカディアスの戦姫●MISSION TO DEPTHS



シューティングゲームサイド Vol.6

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1200円+税

●ドラゴンスピリット25周年記念特集、細江慎治&tatsuyaトーク&サイン会レポート●セビウス30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODONPACHI MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽 山中孝哉●ゲーム音楽 国本剛章



アドベンチャーゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-426-1 A5判・900円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●デットゾーン&リッフルアイランド●アイトル八大伝 制作者インタビュー●竹本泉ゲーム特集●美少女ノベルゲーム読解講座●ヒューネクス●ノスタルジア1907 幻のシナリオ、四井浩一インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.7

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1200円+税

●キャプクシアンを作った男たち●VECTROS、倉久佳音画制作所●カラドリウス●VRTRA●DODONPACHI MAXIMUM●GUN FRONTIER、METAL BLACK、DINO REX トークショーレポート●ゲーム音楽 斉藤康仁



アドベンチャーゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-436-0 A5判・1200円+税


●アドベンチャーゲームの歴史●MISSINGPARTS●風雨来記3●STEINS:GATEシリーズ入門●脱出アドベンチャー●遠藤正二郎インタビュー(メカCD未発売作 銀河鉄道999、PS3最新作 解放少女SIN)●クローンス・ゲート再検証!



シューティングゲームサイド Vol.8

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-439-1 A5判・1238円+税

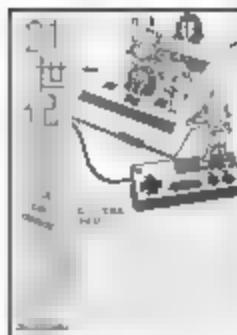
●ジャレコ シューティング特集●メルダック・シューティング特集●ナムコ音源伝説●RCベリグSTGカラーレシキット●「デモカセットシステム」を救い出した人々●新下関「マホイベ3周目」●フランス「Stunfest」●ゲーム音楽 高橋祐輔



アドベンチャーゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-450-6 A5判・1300円+税

●ファミコン探偵倶楽部●5pb./MAGES.志倉千代丸●@SIMPLE DLシリーズ+α●ルートダブル 中澤工●システムサコム ノベルウェアの時代、鈴木幸一●RPGツクールから生まれたアドベンチャーゲームたち●ゲームブック特集



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・1200円+税

『スーパーマリオ』の対戦方法など「ファミコン」の新しい遊び方を研究し実践 プレイ! 「GAMESIDE」の最長寿連載コーナー「全てはファミコンのために。」の単行本。波多野ユウスケの描くファミコン少女「ファミ美」の漫画も加筆修正して収録。



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2200円+税

「ゲームになった映画たち」2008年版に100ページの新規書き下ろしを加えた「完全版」。映画を原作とした世界中のゲーム360タイトル以上を読み解く、シネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



放課後、ゲームセンターで 〜電子の精たちに捧ぐ〜

筒本進一:著 坂本みねち:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・1200円+税

『グラディウス』の起動音楽に心奪われた早期のゲームセンター、「ストリートファイターII」に興じた日々……。アーケードからファミコンまで、ゲームをめぐる11編の少年時代を描く青春小説。「GAMESIDE」連載「電子の精たちに捧ぐ」の単行本。

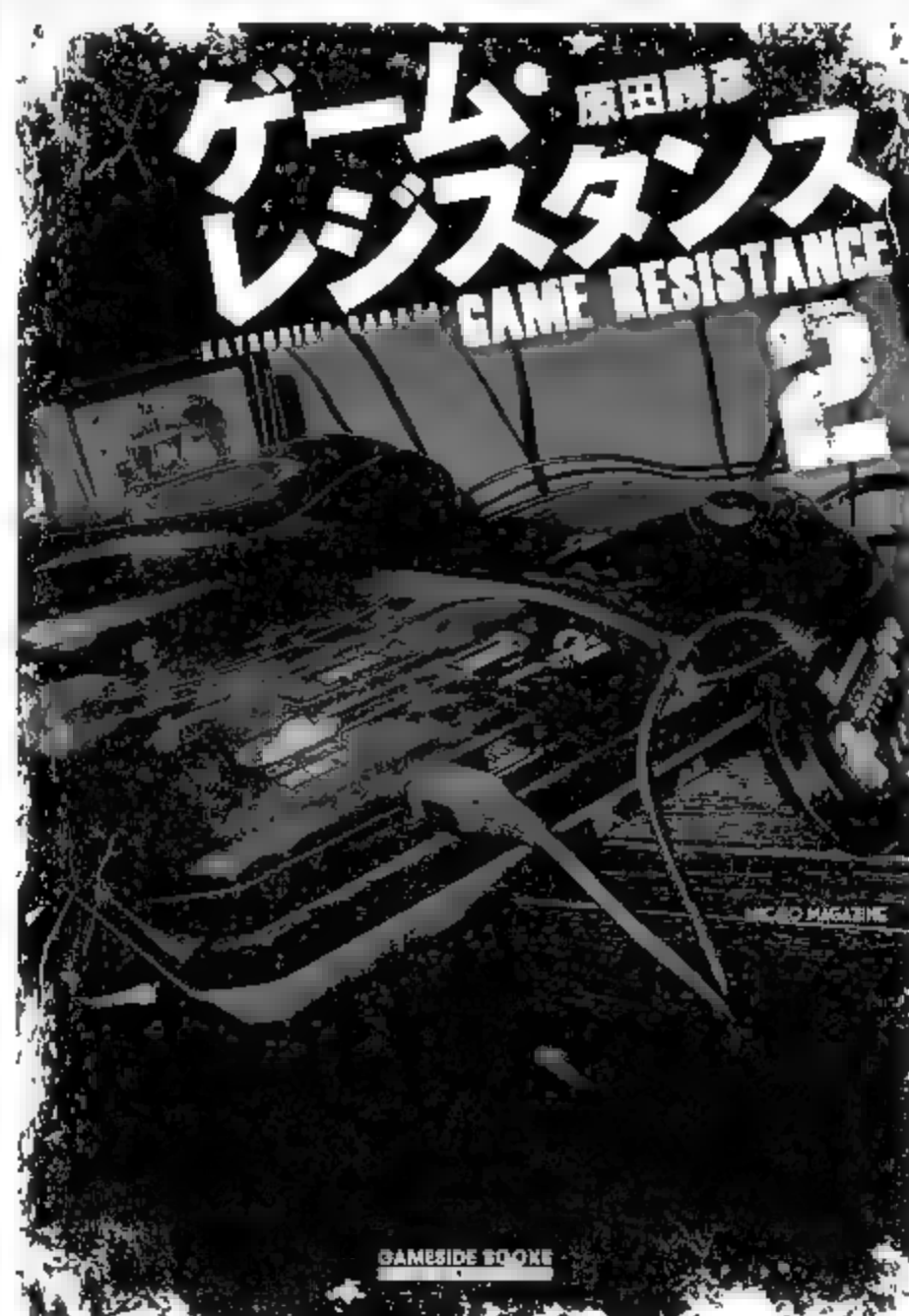


ロールプレイングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部 編集
ISBN978-4-89637-470-4 A5判・1300円+税

●メタルマックスシリーズ特集/開発者インタビュー ●国産RPGの歴史 [PCゲーム編] ●真説・コンピュータRPGの起源 ●真田十勇士 開発者インタビュー ●トルア ガの塔 ●iGameBook バンタクル ●腐界に眠る王女のアバドーン

人生をゲームに捧げた男の破壊ゲーム黙示録



ゲーム・レジスタンス

■書籍版:1300円+税/A5判 224ページ
/ ISBN978-4-89637-461-2 ■電子版:952円+税

ゲームライター原田勝彦氏が生前、「ユーズド・ゲームズ」「ナイスゲームズ」「ユーゲー」「ゲームサイド」等で書き記した記事を復刻し再録。本書の表題でもある著者の連載コラム「ゲーム・レジスタンス」計 100P に加えて、掲載当時、著者の希望と提案により各誌に執筆・掲載された記事を多数収録。

ゲーム・レジスタンス2

■書籍版:1300円+税/A5判 224ページ
ISBN978-4-89637-475-9 ■電子版:952円+税

80～90年代のゲームの記事を中心に「さまよえるメガドライブ」「スーパーファミコン vs メガドライブ」「リッジレーサー Rの系譜」「シューティングゲームの深層」「好きだぜ! Xbox ～俺たちの宝箱～」 「裏読者コーナー ディストピア」など著者が担当した人気特集と、ゲームレビューを多数収録。

原田勝彦

©Katsuhiko Harata
©2014 MICRO MAGAZINE

好評発売中

【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【書店】

| | |
|-----------------------------|--|
| TSUTAYA サーモンパーク店 | 北海道千歳市東郊1-2 |
| ジュンク堂書店 盛岡店 | 岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F-4F |
| ミライア 本荘店 | 秋田県由利本荘市東梵天257 |
| まつもと書店 ラッキー店 | 秋田県横手市十文字町仁井田東22-1 |
| 北真堂 天童店 | 山形県天童市北久野本2-4-6 |
| サンライズ 御幸ヶ原店 | 栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11 |
| ジュンク堂書店 大宮高島屋店 | 埼玉県さいたま市大宮区大門町1-32 大宮高島屋ビル7F |
| 竹島書店 草加店 | 埼玉県草加市西町976-1 |
| 芳林堂書店 所沢駅ビル店 | 埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F |
| 宮脇書店 行田店 | 埼玉県行田市持田964-1 |
| COMIC ZIN 秋葉原店 | 東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル |
| 書泉ブックタワー | 東京都千代田区神田佐久間町1-11-1 |
| 有隣堂 ヨドバシAKIBA店 | 東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階 |
| 書泉ブックマート | 東京都千代田区神田神保町1-21-6 |
| くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店 | 東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F |
| 紀伊國屋書店 新宿南店 | 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア |
| 紀伊國屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト | 東京都新宿区新宿3-17-7 |
| 芳林堂書店 高田馬場店 | 東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3・4・5F |
| 芳林堂書店 コミックプラザ店 | 東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1 |
| ジュンク堂書店 池袋本店 | 東京都豊島区南池袋2-15-5 |
| 真光書店 | 東京都調布市布田1-36-8 |
| まんが王 八王子店 | 東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F |
| 有隣堂 横浜駅西口コミック王国 | 神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F |
| 有隣堂 センター南駅店 | 神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央1-1 (市営地下鉄センター南駅構内3F) |
| 文教堂書店 鶴ヶ峰店 | 神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30 |
| BOOKSなかだ 本店 コミックラボ | 富山県富山市掛尾町180-1 |
| 島田書店 花みずき店 | 静岡県島田市旗指488-1 |
| 三洋堂書店 上前津店 | 愛知県名古屋市中区大須3-10-16 |
| ヴィレッジヴァンガード イオンモール扶桑店 | 愛知県丹羽郡扶桑町大字南山名高塚5-1 イオンモール扶桑2階 |
| 宮脇書店 千里丘店 | 大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F |
| 明屋書店 下関長府店 | 山口県下関市長府才川2-12-7 |
| 喜久屋書店 小倉店 | 福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1 セントシティ北九州アイム9F |
| クエスト 小倉本店 | 福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7 |
| ジュンク堂書店 福岡店 | 福岡県福岡市中央区天神1-10-13 メディアモール天神B1F~4F |
| フタバ図書 TERA福岡東店 | 福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡1・2F |
| 紀伊國屋書店 佐賀店 | 佐賀県佐賀市兵庫北5-14-1 ゆめタウン佐賀2F |
| ヴィレッジヴァンガード 熊本バルコ店 | 熊本県熊本市中央区手取本町5-1 熊本バルコ7F |
| ジュンク堂書店 大分店 | 大分県大分市中央町1-2-7 大分フォーパス7F・8F |
| ひょうたん書店 | 鹿児島県鹿児島市西田2-8-7 |

【ゲーム専門店】

| | |
|------------------|-------------------------------|
| スーパーポテト 秋葉原店 | 東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F |
| レトロゲーム フレンズ | 東京都千代田区外神田6-14-13 信越神田ビル2階3階 |
| ファミコンショップ マリオ新橋店 | 東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号 |
| ゲーム探偵団 | 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-18 |

【ゲームセンター】

| | |
|--------------|---------------------------------|
| ナッゲーミュージアム | 東京都千代田区神田佐久間町2-13 城之内ビル1F |
| 高田馬場ゲーセン・ミカド | 東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F |

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。

山本 悠作 やまもと・ゆうさく(編集部)

「ユーゲー」「ゲームサイド」の読者にはおなじみの原田勝彦氏の単行本2巻が発売中(157ページ参照)。こういったゲームの論じ方もあるのだということをゲーム史に刻み込んでおきたい。

ジストリアス じすとリアス(フリーライター)

今回取材した千葉の『VO4』、環境維持の理由で忘れてはならないのがインカム。自分たちで筐体を直し、遊び続ける。最新のゲームに負けない収益が、レトロゲームを現役にするのです。

有田シュン ありた・しゅん(シティコネクション)

この夏、山口県はゲームで燃えていました! 自分の生まれ育った地元が、このように盛り上がっている姿を見ると何とも言えず嬉しい気持ちになります。この熱気が全国に広がるといいな!

糸井賢一 いとい・けんいち(フリーライター)

現在『エースコンバット インフィニティ』にハマっております。個人的に本作の楽しさは、選択できる数の限られた《簡易無線》を、どれだけ駆使できるかによって決まると思っています。

上村建也 うえむら・たつや(マジックシード)

このところ地元の地域活動に忙殺されていて、趣味に生きたい私としては不完全燃焼気味の日々。バンドで演奏したい自分の曲はまだまだいっぱいあるのに、アレンジは遅々として進まない...

卯月鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

スマホゲームをしながら、そのゲームが開発された国のお酒とつまみを嗜む会を友人と開催中。スウェーデンのスナップスと酢漬けニシンが結構良かった。後半は酔いすぎて手が.....

msm5232 エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)

最近愛猫家になりつつありますが、大体『エクイテス』が入っているセガのスチールテーブル筐体「T-13」ですやすやお昼寝している姿を見ると複雑な気持ちになります。

大瀬子ヤエ おおせこ・やえ(大瀬子屋)

フランスのゲーム好きの「好きなものの灯火を消さないための行動」から、我々が学ぶことは多いのでは? 責任を負わない空虚な言葉を連ねる前に、僕らなりにできることはきっとあるはずだから。

カイゼルちくわ かいぜる・ちくわ(フリーライター)

家でファミコンのSTGをひたすら遊んでいた時期が、少年時代とそれ以降にも何度かありましたが、今がまさにそんな感じです。今、家庭用機のSTGが熱い! 無論ゲーセンでもやっていますが!

風のイオナ かぜのいおな(FLOOR25)

初代『REVOLVER360』をいまだに遊んでいます。回転が生み出す奥深さが麻薬的におもしろい。シューティング史に名を残す1作なのは間違いなし! まだ未プレイの方、ぜひ遊んでみて!

恋パラ支部長 こいばらしぶちょう(ファミプロ)

完全なる個人の趣味として同人のカードゲーム「パニハイ!」を作ってます。市販品のリメイクなんですけど、20年以上遊び続けた愛着あるゲームを自分の手で作り直せるのは感慨深いですね。

塩田信之 しおだ・のぶゆき(フリーライター)

PlayStation Plusでフリープレイの古いゲームをダウンロードしてはニヤニヤしてます。昔ハマったゲームは時間がなくてもとりあえず欲しくなっちゃいますね。

高岡昌己 たかおか・まさみ(フリーライター)

好きなスポーツチームなどのスマートフォンカバーを使いもしないのに買ってしまふ。「きせかえプレート」がグッズとして登場したら……。無駄使いにならないよう本体も購入するしかないな。

多根清史 たね・きよし(フリーライター)

「オトナアニメ」スーパーバイザー/フリーライター。「超ファミコン」の続編「超超ファミコン」が発売中です。今回の目玉は堀井雄二さんに「ファミコン神拳」につきロングインタビュー!

多摩川かせんじき たまがわ・かせんじき(フリーライター)

最近では良質な子供向けアニメが増えて興味深い。「ハートキャッチプリキュア」とか「妖怪ウォッチ」とか。特に前者はシリーズ中屈指の安定感なんじゃないかしら。教えて偉い人!

hally ハリー(VORC)

大好きなゲームなのに作者がどんな人かわからない。そんなことが80年代には珍しくなかった。失われた作者像をインタビューによって取り戻す。それは僕にとってささやかな恩返しでもある。

VHS ブイエイチエス(フリーライター)

指をつるほどハマるDSiウェア『SA*』の影響で10数年ぶりに『シルバーガン』にハマリ中。思った以上に体がパターンを覚えてて昔の自分に引く。昔諦めた4面ルート1コインクリアが目標です。

富士京都 ふじ・きょうと(武蔵野プロ)

簡単だけど面白い。そんなシューティングゲームを追求することはもはや商業レベルではできなくなってしまったのかもしれない。数少ない可能性が『ファンタジーゾーンII』にはあったと思うなあ。

冬野灰馬 ふゆの・はいま(3Dクリエイター)

『3Dサンダーブレード』の追加グラフィックを担当しました。全く新しいステージとボスで懐かしさも新鮮な体験をぜひ体験してみてくださいね! すごいぞ!

FLO フロウ(漫画家)

最近ではジャガーの『テンベスト2000』&『ディフェンダー2000』でトリップするのが一番のストレス解消法。暇が出来たらロータリーエンコーダでパドルコンを自作したいな。

箭本進一 やもと・しんいち(フリーライター)

今回はインタビューでの参加。お話を伺う楽しさと難しさを共に感じる昨今です。9月22日には、多根さん、阿部さんとの共著「超超ファミコン」も出ましたのでよろしくお願いします。

ゲームサイド公式ページ

<http://gameside.jp>


「シューティングゲームサイド」は不定期発行誌です。最新号の発売日は本誌の公式ページでお知らせいたします。最新情報をお届けするメールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発行)の登録・解除も、公式WEBで受け付けています。

■ 編集後記

去る7月2日～5日、東京ビッグサイトで開催された「東京国際ブックフェア」に編集部も「マイクロマガジン社/キルタイムコミュニケーション」ブースで参加してまいりました。出版各社がブースを設けて本や技術を展示したり会場特価で即売をしたりする見本市。要するに家庭用ゲームでいうところの東京ゲームショー、アーケードで言うところのJAEPOといったところですよ。会社全体での合同ブースの中、ゲームサイド編集部は前号「Vol.9」の特集にあわせて『R-TYPE』を筐体でフリープレイ設置したところ、下は小学生くらいから上はナイスミドルな方までいろんな方にお立ち寄りいただきました。そんな中、熱心に何度も並んで遊んでくれた学生さんがいました。話を聞くと「もともと『東方Project』の二次創作音楽にニコニコ動画でハマって原作ゲームの『東方』に興味をもって遊んだらシューティングが好きになった」「その頃、ゲームセンターで『ダライアスバーストAC』が稼働していて横シュー初プレイ」「今日会場で『R-TYPE』を初めて見て『ダライアス』と同じ横シューだったので触って遊んで1面で撃沈。でも楽しい!」という旨のことを熱く語ってくれました。「攻撃は避けてるんだけどなあ……」と1面のドブゲラにタイムオーバーで迫られて終わるを繰り返していた彼にフォースの使い方を教えてあげたら、眼を輝かせて「面白い!」と言ってきて。かつて僕らが、今、名作と呼ばれているゲームにゲームセンターで初めて出会ったときも、こんな眼をしていたのかな……と気付かされました。幸か不幸かゲームは商業商品であり、新規プレイヤーが入らないことにはプレイ人口が減るばかりの消えかねないカルチャーです。過去の名作の復刻や配信には、新規プレイヤーの獲得に向けて、あたたかく応援し見守っていくのが先輩ゲーマーたちの義務だな、と認識した次第です。

(山本)

ライター募集中!

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。
<必要書類>
 ①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
 ②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
 ※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
 ※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。
 必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、
gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
 応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない」の見解に基づき、ゲーム文化の報道・批評・研究を目的として必要最小限の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典を明示しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.10

電子版

2014年10月1日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●編集補助・記事 ジストリアス

●記事

安部理一郎(スプロケ)
有田シュン(シティコネクション)
糸井賢一
上村建也(マジックシード)
卯月 鮎
msm5232
大瀬子ヤエ(大瀬子屋)
カイゼルちくわ
風のイオナ(FLOOR25)

恋バラ支部長(ファミプロ)
塩田信之
ジョン・ロジャース
高岡昌己
多根清史
多摩川かせんじき
holly(VORC)
VHS
箭本進一

●イラスト

冬野灰馬
FLO

●タイトルロゴデザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

●本文デザイン

横尾清隆(マイクロハウス)
森 昌史(マイクロハウス)

●資料協力

藤原茂樹
マイコン&ゲーム BEEP
KVC

●企画協力

ナツゲーミュージアム
南兎鹿なるお(the syntaxerrors)
胃下垂君
武田宗典
中山誠一郎
外山雄一
市川幹人(マインドウェア)
小山祥之(A.M.P.GROUP)
酒缶(ゲームコレクター)
巽 吟子
富島宏樹
鳥辺野 丸
富士京都

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://micromagazine.net/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(営業部)
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

©2014 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
 本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
 また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

応募〆切
2014年
11月25日
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

※【USED】の表記があるものは新品・美品ではございません。ご了承ください。

| | | | |
|--|---|---|--|
| <p>1 ニンテンドー3DS用ソフト
『Karous -The Beast Of Re:Eden-』
&予約特典CD
クローン提供</p>  <p>1名様</p> | <p>2 ポケットボーイ
『ファンタジーゾーン』
編集部提供</p>  <p>1名様</p> | <p>3 ファンタジーゾーン
アーケード版チラシ【USED】
マイコン&ゲーム BEEP提供</p>  <p>1名様</p> | <p>4 『電腦戦機バーチャロン』下敷
&セガグッズおまけ【USED】
編集部お蔵出し</p>  <p>1名様</p> |
| <p>5 バレットソウル
-インフィニットバースト-
ポスター2枚組【USED】
編集部お蔵出し</p>  <p>1名様</p> | <p>6 ジャレコシューティングクラシックス
限定カラー(緑)
Tシャツ(サイズO)
GAMES GLORIOUS提供</p>  <p>1名様</p> | <p>7 忍者じゃじゃ丸くん
ステッカー
GAMES GLORIOUS提供</p>  <p>5名様</p> | <p>8 図書カード1000円
※図版は異なる場合がございます
編集部提供</p>  <p>1名様</p> |

応募方法

本書に挟み込まれているアンケートハガキ、もしくは官製ハガキに、
住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル

マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 シューティングゲームサイド Vol.10 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. []の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」
「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も
読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン(非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ(ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容(非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格(高い 普通 安い)
- ・ページ数(多い ちょうどいい 物足りない)

⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、 それぞれ3つまでご記入ください また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS
- ・PlayStation 4 ・PlayStation 3 ・PS Vita ・PSP
- ・Xbox One ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・アーケード ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください

